JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 44

PREVIEW

Batman
Les Incorruptibles
It came from the desert
Hard drivin'

TEST

CPC•ST•AMIGA
PC•SEGA

West Phaser
Le fétiche Maya
Knight Force
Le Magnum...

25 OCTOBRE 1989



TRUCS, ASTUCES...

GAGNEZ UN CHEQUE

GRABUGE 89

CONTINENTAL CIRCUS

8 PAYS, 8 GRANDS PRIX


AMIGA

- Temps limité par course (qualification obligatoire).
- Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64


ATARI-ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

Taito Corp. 1988. Produit par Andrew GREEN. Programmé par «The Sales Curve».

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Chris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 44 du 25 OCTOBRE 1989

3 /12 NEWS DU MONDE ENTIER **12/31** JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES **12/14** LES PREVIEWS: LES INCORRUPTIBLES - IT CAME FROM THE DESERT - BATMAN - GHOULS'N GHOSTS - HARD DRIVIN' **16/29** LES TESTS : WESTPHASER - CAPONE - XENOPHOBE - LE FETICHE MAYA - BANGKOK KNIGHTS - SPITFIRE - LASER SQUAD - FAST LANE - PREDATOR - CODE MASTERS - LE MAGNUM - KNIGHTFORCE - REGGIE JACKSON BASEBALL - STRIDER - ROMMEL
Photo de couverture : LE FETICHE MAYA

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 42) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.

Ce numéro a été tiré à 62000 exemplaires.
JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Henri LEGOY • **Rédacteur en chef adjoint:** Michel DESANGLES • **Manager:** Anne GELLI • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; YACINE • **Illustré:** BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN \• **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO**, CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.
N° ISSN 0994-4559

STE

Quelques jeux qui ne fonctionnent pas sur l'Atari STE: Populous, F16 Combat Pilot, Permis de tuer, Gemini wings, Kick Off, Paperboy, Passing Shot, Mr Heli, 3D Pool, New Zealand, Falcon, Rick Dangerous, Weird Dreams, Vigilante, Precious Metal, Star Wars (les trois), The Story so far. C'est incroyable qu'il y ait encore des programmeurs qui ne respectent pas les spécifications techniques. Rassurez-vous, des versions compatibles de tous ces jeux devraient apparaître dans les deux mois qui viennent.



FAUCHE

Pour la fauche dans les magasins, c'était déjà bien dur, mais ça va l'être encore plus sur les logiciels distribués par SFMI, car ils vont être sous blister. Le blister est une carapace transparente qui recouvre le truc que vous avez envie de vous goinfrer et qui résiste à tout sauf au cutter. En général, il sert également à dissimuler la protection antivol, mais aussi à personnaliser les produits. Dans le cas qui nous intéresse, ça s'appellera la sélection Prestige, et çà permettra à votre grand mère de vous acheter des jeux en confiance, puisque le type d'ordinateur est inscrit sur l'emballage. "Mémé, c'est du cépécé mon truc, pas du ST!- Disquette ou cassette, mon grand? -Oh, mémé comme tu es bonne de t'intéresser autant à moi!"

ACTION AMIGA

Une nouvelle compil de GREMLIN vient de voir le jour... Le plein de fun avec MOTOR MASSACRE, CYBERNOID, TECHNO COP, ARTURA et DEFLEKTOR, et tout ca pour combien, Monsieur? moins de 300 balles mon brave...

AMIGA

Ça mute, ça mute de A en B avec l'opération upgrade Amiga 2000. Pour 3500 balles HT, les super utilisateurs gagneront une sortie composite monochrome (pour faire quoi? Ca être trop dur faire avec RVB? Boljemoï!), gagneront encore de la mémoire avec 1 méga sur carte mère et 1méga de mémoire vidéo pour les.... images. Car, avec ECS (Enhanced chip set ou la petite bête qui fait monter en puissance), il est possible d'avoir une résolution de 1280X512 en entrelacé avec 4 teintes à choisir entre 64. Plus le reste. A vous d'aller voir votre bon revendeur. Si vous avez des questions, posez-les sur 3615 code JOYSTICK en bal CRIS, ça lui fera plaisir.



ÇA DEMENAGE CHEZ INNELEC

Plus de 5000 m2 de bureaux et d'entrepots, plus de 5000 articles, de quoi rêver !!! 70 personnes veillent en permanence à ce que tout se passe bien. Ca n'est pas pour rien, qu'en France, INNELEC se plaçe 10eme de la plus forte croissance de l'année. Pour les ceusses qui ne le savent pas encore, c'est au CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ, 45 RUE DELIZY, 93692 PANTIN CEDEX.

ATARI FORUM

Le forum prévu du 16 au 19 novembre ne se fera pas. Ils sont débordés par le succès de leurs différentes entreprises et veulent offrir un spectacle de qualité. Ce sera pour le début de l'année prochaine. Nous espèrons que ce sera au CNIT et pas à Villepinte.

PAPARAZZI NEWS

FLIP B.D.

Le 3ème salon de la Bande Dessinée d'Athis-Mons (Essonne) s'est tenu du 6 au 9 octobre, c'est-à- dire en même temps que l'Amstrad Expo. Donc, c'était l'un ou l'autre, fallait choisir... Il y avait des auteurs réputés tels Cadelo, Rosse & Schlingo, mais aussi des p'tits jeunes très prometteurs comme, heu... Carali, à qui nous devons le génial PSIKOPAT, qui, tiens, au fait tant qu'on y est, vient de sortir son numéro 2. Il y avait aussi les éditeurs (Dargaud, Glénat et tout ça), mais bon, globalement c'était assez morose



et on ne sent pas vraiment venir un renouveau dans l'univers des petits Mickeys. Il y avait quand même une jeune maison d'édition, RACKHAM, qui sort des posters, des cartes postales et bientôt des albums, tout ça très très bô, et qui a démarré avec une production remarquable de FLIP-BOOKS, avec surtout Winsor Mc Kay (Little Nemo in Slumberland) et Moebius (John Watercolor et sa fameuse redingotte qui tue). Pour plus d'infos: RACKHAM Productions, 30 rue Jean Maridor, 75015 Paris.

CONTROVERSE

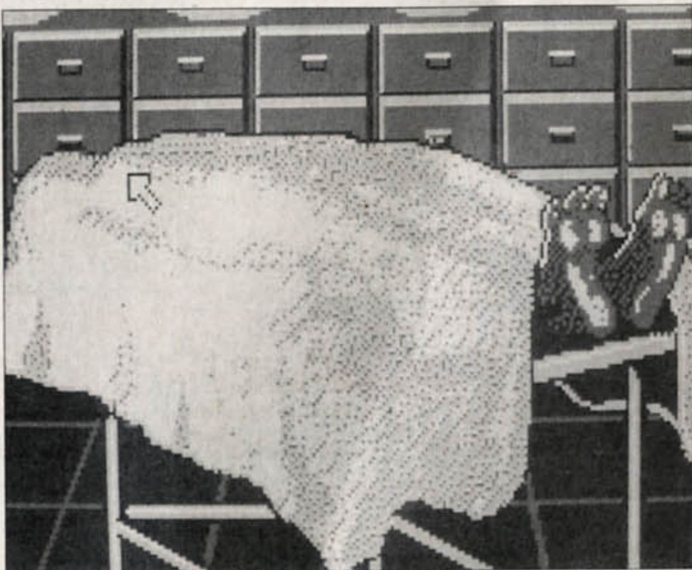
Une bataille fait rage en ce moment Outre-Manche: les utilisateurs d'Amiga se plaignent que les jeux, sortant la plupart du temps sur Atari et Amiga, ne tirent pas parti des couleurs supplémentaires et autres blitters de l'Amiga. Réponse de l'ensemble des programmeurs: On peut faire un jeu beaucoup plus beau avec l'Amiga, mais il serait alors beaucoup plus lent, pour plusieurs raisons: l'Amiga est plus lent de façon générale, et les images avec plus de couleurs prennent plus de mémoire, et donc plus de temps-machine. On ne peut donc pas faire mieux avec un Amiga sur le plan de l'image si on veut rester dans des limites normales. Sauf pour le son, mais de toute façon, il est forcément meilleur sur Amiga que sur ST. Les Amigaistes cherchent à prouver le contraire mais n'y arrivent pas.

COPIES

Houla, houla, la société WINNERS propose du matériel de duplication haut de gamme pour réaliser en grande quantité, tous les backups dont vous avez besoin. Ca marche presque comme une photocopieuse, vous mettez l'original et zou, c'est parti pour les 200 copies commandées. Le Maître Duplicateur, c'est son nom de code, vous offrre même la possibilité de tester la machine de votre choix, chez vous, durant 8 jours!... Hep! vous là bas, à quoi pensez vous?

DEVENEZ CHIRURGIEN!

Ah! Quel plaisir de pouvoir enfin bidouiller avec toutes ces seringues, de faire gicler le sang de son patient, d'électrocuter le beau derrière de l'infirmière avec les plaquettes de réanimation. Raaaaah! Stop! Trève de plaisanterie. La nouvelle production de The Softwa
re Toolworks s'appelle Life & Death. Diagnostiques et opérations sont au



menu de ce logiciel qui devient de ce fait un des premiers simulateurs de Chirurgien. L'incision sans danger, C'est le pied!

DECLARATION

Dynamite Dux d'Activision est un jeu dans lequel Bin et Pin doivent retrouver Lucy, en combattant des crocodiles, des pingouins, et des ratons laveurs. Bellamy a déjà déclaré: "Je suis du côté des ratons laveurs, pas de cette salope de Lucy. Faut pas déconner".

FLIGHT SIMULATOR

Les fans américains de Flight Simulator en particulier et des simulateurs de vol en général se sont regroupés pour lancer un magazine sur le sujet, intitulé PC Pilot. L'abonnement d'un an (c'est un mensuel) coûte 30 dollars (environ 200 francs) et cela comprend une disquette de scénario du Japon pour FSII. Cela donne droit également à des réductions sur d'autres logiciels. Ceux qui parlent suffisamment bien anglais peuvent se le procurer (ou se renseigner) auprès de PC Pilot, PO Box 6175, Champaign, Illinois 61821-6175, les Amériques.

• Dans une enquête sur les magasins de micro parue dans le numéro spécial d'août, nous avons parlé d'un teigneux qui officie chez Ultima. La politesse nous oblige à préciser que le teigneux en question n'est PAS le brun frisé, qui lui est très gentil, mais l'AUTRE. Dont acte.

• Rumeur: Hewlett-Packard voudrait acheter Commodore, pour consolider sa position en Europe sur les compatibles PC.

• Japon: NTT (Nippon Telegraph and Telephone) offre un million de Yens (un peu moins de 50.000 francs) au premier pirate qui arrivera à pirater le réseau. A condition qu'il avoue comment il a fait.

• Fans de U2, un jeu va sortir au début de l'an prochain sur votre groupe préféré.

• Dites donc, je pense à un truc, à propos du portable Mac. En mettant un émulateur à 3000 francs dans un Stacy à 10000 francs, est-ce qu'on n'a pas un peu l'équivalent pour 3 fois moins cher? Et plus petit?

• Epyx a des problèmes financiers: ils cessent d'être éditeur pour être producteur, vous le saviez, mais ils virent 60 personnes sur 80, ce sont les dernières nouvelles.

• La prochaine console d'Amstrad - qui officiellement n'existe pas - devrait coûter aux alentours de 700 francs et être bien sûr compatible avec tous les jeux CPC. Amstrad a aussi l'intention de lancer un compatible PS/2 (rumeur formellement déniée, donc probablement vraie).



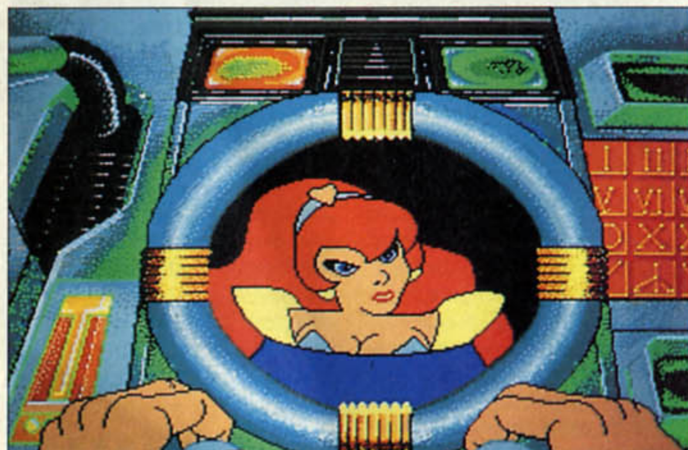






SPACE ACE, LE RETOUR DE DON BLUTH

Comment? Vous ne connaissez pas Don Bluth? Mais si voyons! C'est le monsieur qui a dessiné les personnages du célébrissime jeu d'arcade, Dragon's



Lair! Si vous n'avez jamais vu Space Ace dans les arcades, ce qui est erreur impardonnable, vous ne connaîtrez donc pas la deuxième réalisation de Don Bluth après Dragon's Lair. Basé sur une technologie faisant appel au vidéo-disque, Space Ace vous met dans la peau d'un petit combattant futuriste tentant desespérement de sauver sa fiancée Kimberly des griffes de l'ignoble Commandeur Borf. Ce superbe soft graphique est en train d'être programmé sur Amiga par l'auteur du célèbre émulateur Macintosh A-MAX: Simon Douglas. Simon a apporté toutes ses connaissances Amiga pour nous programmer un jeu merveilleux. Space Ace a été converti en utilisant des séquences graphiques issues de la version originale (sur disque laser) qui ont été parfaitement digitalisées puis retraitées par les mains habiles de Jorge Freitas qui avait déjà participé à la création de Dragon's Lair. Les concepteurs sont unanimes, l'intérêt du jeu sera bien supérieur à DL. Space Ace devrait sortir très bientôt et tournera sur tous les Amiga possèdant au minimum 512k. Attention! Le jeu sera réparti sur six disquettes et son prix comme DL devrait être relativement élevé: entre 380 et 480 Francs! Arg!



SPONSOR

Commodore sponsorise en Grande-Bretagne un journal de football. Sous quel prétexte? Sous le prétexte que chaque match est enregistré et rentre dans un calcul statistique, chaque joueur est noté pour ses performances et classé par rapport aux autres, le tout sur un Commodore. Ec-

WELCOME COMTE DUCKULA!



Attention! Regardez ce canard attentivement. Non! Il ne s'agit pas de Daffy Duck partant en vacances mais d'un canard vampire! Bigre! Alternative Software vient de signer l'obtention des droits pour l'adaptation en jeu micro de ce dessin animé encore inconnu en france: Comte Duckula. Duckula, comme le savent tous ses admirateurs, est un vampire végétarien tout simplement parce que celui-ci a planté ses crocs dans une bouteille de Heinz Tomato Ketchup à la place d'un "cou" frais et sanguinolant. Malgré les meuglements d'Igor, son sadique serviteur, Duckula préfère les sandwichs aux brocolis devant la télé plutôt que le sang bien juteux d'une quelconque jeune fille en détresse. Quelle honte! Duckula devrait être commercialisé vers la fin d'année.

PAPARAZZI NEWS

ARCHIMEDE

L'Archimède, cette machine extraordinaire qui ne se vendra jamais (on prend les paris?), à base de processeur RISC (bien plus rapide qu'un 68000), ne se vend pas. Pour remédier à ce délicat problème commercial, il est rebaptisé "BBC A3000". Pourquoi? Parce que le BBC a été en Grande-Bretagne un peu l'équivalent de notre Thomson national, à ceci près que c'était vraiment une excellente machine. Du coup, "BBC" est synonyme de qualité. Et du coup, si ça ne se vend pas sous le nom "Archimède", ça se vendra peut-être sous le nom "BBC"? Je continue à parier que non: ça a beau être une machine fabuleuse, elle met trop de temps à s'implanter dans le public, et le processeur n'étant pas standard, cela signifierait des temps de développements prohibitifs pour les boîtes d'éditions. Ajouté aux faibles ventes, c'est un obstacle un peu trop grand pour elles. On verra bien.

ATARI ET COMMODORE: LES FRERES ENNEMIS.

Nouveau scandale. Commodore Us s'est associé avec Digital Pictures pour produire un petit spot appelé Teddy Bear entièrement réalisé en images de synthèse. Pour se faire, ces deux sociétés ont utilisé 20% de Ray tracing Amiga mélangé avec des images issues d'une station graphique Iris. Jusqu'ici, rien à signaler. Le problème c'est que le spot a été diffusé sur la chaîne musicale MTV et que les fous d' Amiga fiers de leur machine n'ont pas manqué de signaler à qui voulait les entendre que le spot a été réalisé avec un Amiga oubliant de mentionner l'apport très important des stations Iris. Résultat: Atari a voulu remettre les pendules à l'heure en attaquant Commodore pour que ce dernier signale dans le spot que "LES GRAPHISMES N'ONT PAS ETE REALISES PAR UN AMIGA, A PART LES PETITS OURS EN ARRIERE PLAN!". Et toc!

ATTENTION AU CLOCHER

Ça s'est passé il y a trois semaines en Angleterre. Un programmeur, sauvé du cancer, pour remercier la Fondation de Recherche contre le Cancer, décide d'exécuter un saut en parachute pour ramasser quelques fonds et les offrir à la Fondation. Un beau geste. Malheureusement, il a atterri sur une clôture métallique. Il est paralysé à vie. Un bug imprévisible...





BOUM BOUM

L'Europe informatique est en liesse car les ventes de micro explosent depuis quelques mois. On peut s'attendre à une augmentation moyenne de 40% cette année. Comment ça, j'ai pas dit toute la vérité? Ben oui, il s'agit uniquement des PC, et alors? Pour IBM, merci, ça va. Pour Compaq, également. Pour Amstrad, en revanche, la 10ème place mondiale n'est pas géniale, mais laisse apparaître une frange de marché non négligeable: celle des compatibles grand public. Frange qu'il est donc possible de bien développer et d'accrocher si le produit est honnête. Les constructeurs européens, d'après ce que l'on peut lire dans le rapport, ont donc une fois de plus, intérêt à s'unir pour ne pas crever sous la pression des compresseurs américains et japonais. Mais une entente Amstrad, Olivetti, Goupil, Siemens, Philips, vous croyez ça possible, vous? Qui irait faire les courses, qui mettrait la table, qui ferait la vaisselle, qui irait laver les chessos? Hum? Pas vous, n'est ce pas?

BOURSE

C'est pas un jeu, mais j'ai testé l'information boursicotière des différents constructeurs informatiques! C'est pas triste! Que faut il acheter aujourd'hui, hum? Regardons la cote des marchés américains. COMMODORE? Il est à 55% de sa valeur max, ça peut monter encore puisque dans les compatibles pas trop chers, il y a du mou dans le disque dur. AMSTRAD sur le marché de LONDRES est en baisse sérieuse au 1/3 de sa cote max, faut voir et être sur le coup pour la reprise. ATARI sur le marché américain, est à la cote max et va certainement cartonner dans les mois qui viennent. Indice: de plus en plus de sociétés américaines développent directement pour le ST. D'ici que les cow boys achètent de super consoles de jeu, on a intérêt à ouvrir l'oeil! APPLE est proche de sa cote max, la demande est très forte et la présentation du portable à Hollywood va dynamiter la course au laptop. Quant à IBM, sur le marché français, ça se maintient plutôt à la hausse, tout en restant dans la moyenne. Le gros coup, c'est pas là qu'il va falloir le chercher, mais plutôt du côté des fabricants de chips, s'ils trouvent la lumière.

ETUDIANTS, DIANTS DIANTS

Vos équations, formules, élucubrations malsaines résolues grâce à MATHSOFT, MATHCAD d'ISE Segos, tournant sur PC, MAC. Pour matheux uniquement!

EXPLOIT

Le 6.04 arrive chez Apple. Il s'agit du nouveau système d'exploitation, destiné aux Portables et 2ci de la gamme. Il faudra payer un supplément pour l'avoir. Really?
Hypercard, outil de création d'applications permettant de personnaliser, de créer et gèrer l'information en utilisant du son, du texte, des images, des animations aura également une version compatible nouveautés, numérotée 1.2.5. Il faudra payer un supplément pour l'avoir. Are you kidding?

POUR EN FINIR AVEC LE GOUROU.

A l'inverse de l'Apple ou l'Atari, l'Amiga ne vous envoie pas une belle bombe style "old fashion" dans le nez dès que celui-ci n'a pas "encaissé" un conflit mémoire douteux. Non, il fait pire en vous envoyant un guru. Un guru qui médite sur les erreurs système et qui vous fait part de ses conclusions en vous envoyant en pleine figure une séquence de 16 nombres qui vous fait un coup au coeur. En effet, comment ne pas imaginer votre tête déconfite lorsque le Guru vient vous narguer alors que vous étiez en train d'atteindre le 3e niveau dans the "shadow of the Beast" ! Pour en finir avec lui, il existe deux possibilités. Vous pouvez essayer de le tuer tout simplement. En effet, un utilitaire du domaine public vous permet d'éliminer le Guru, son nom: GOMF! (Get outta' my face! Traduction: tire toi d'ma vue!). Il s'agit d'un petit logiciel résident qui permet d'éliminer les visites du guru afin de reprendre le contrôle de votre Amiga sans avoir à faire un 'reset' à chaud. Car il faut savoir que 80% de ses délires ne suffisent pas à bloquer votre machine. "Gomf!" en est maintenant à son troisième lifting et vous devrez absolument vous le procurer si le guru devenait trop insistant. Une autre façon de ne pas avoir un infarctus à la suite d'une visite du chérubin est d'assimiler son langage. Ce dernier est fort simple. Les seize nombres qui découlent de la méditation du guru vous indique en fait l'origine du "software failure" et la compréhension de ceux-ci est un atout décisif pour le "ô grand Amiga maniac"... Le format utilisé pour le code à 16 unités est le suivant: SSCCEEEE.AAAAAAAA ou 'SS'(System ID codes) vous indique le point d'origine de crash (Workbench, Graphics Library...etc), 'CC'(Error Classes) vous indique à quelle classe appartient l'erreur, 'EEEE' (Error Codes) vous signale exactement ce qu'il s'est passé . La dernière séquence, 'AAAAAAAA' vous donne l'Adresse mémoire de départ de la tache qui a causé le crash de votre bécane. Et maintenant voici un extrait des mots les plus couramment employés par le guru. Un détail qui a son importance: les messages suivants ont été volontairement écrits en Anglais afin d'éviter toute confusion. FORMAT 'SS' 00-68000 CPU Trap 05-Math Library 07-Dos Library 10-Audio device 13-Keyboard device 14-Trackdisk Device 30-Bootstrap 31-Workbench 81-Exec Library 82-Graphics Library 83-Layers Library 84-Intuition Library FORMAT 'CC' 01-Not Enough memory (le plus courant) 02-MakeLibrary Error 03-OpenLibrary Error 04-OpenDevice error 05-OpenRessource Error 06-I/O Error FORMAT 'EEEE' Erreurs liées avec l'Exec Library. 0001-CPU Trap Checksum 0002-ExecBase Checksum 0003-Library Checksum 0004-No Library Memory 0005-Corrupted Free mem list 0006-No interrupt memory. Graphics Library 0001-5 Copper error 0006-A No memory. Intuition Library 0001-Unknown Gadget 0002-5 No memory 0007-No memory for new screen 0009-Unknown system screen 000B-No memory for open window Dos Library. 0001-No memory for startup 0002-Taskend failed 0003-Packet failure 0007-Corrupted Bitmap 0008-Key already set 0009-Bad checksum 000A-Disk error Trackdisk Device 0001-Seek error 0002-Error Wait Boot 0001-Bootsector device. Et voila! C'est fini! Le guru deviendra peut-être maintenant votre ami.
A suivre...

NINJA WARRIORS.

La joyeuse équipe qui a créé Silkworm, Random Access va prochainement nous balancer un soft d'une qualité incroyable. Votre mission, si vous l'acceptez consiste à éliminer le puissant dicateur Bangler. Vous êtes un Ninja robotisé ne possèdant que deux couteaux et plusieures étoiles métalliques. Le combat ne fait que commencer... Ce qu'il faut retenir de ce jeu c'est surtout sa grande fidélité vis à vis du jeu de console du même nom. En effet, chaque centimètre carré de graphismes issus de la version originale a été entièrement transcodé, transformant du même coup votre ST ou Amiga en une véritable console de café. Mais comment, me direz-vous, tout cela peut tenir en mémoire! Tout simplement en utilisant une technique de chargement tout à fait révolutionnaire. En fait, votre lecteur de disquettes reste pratiquement allumé en permanence pour charger des bouts de graphismes. Comme l'utilisateur n'y verra que du feu, ce logiciel risque de bénéficier d'une réalisation encore inégalée sur ST ou Amiga.`
A suivre.



Ninja Warriors

STAR TREK V.

Star Trek V: The Final Frontier est la dernière création de l'Américain Mindscape. Monsieur Spoke toujours imité, jamais égalé sera heureux de vous retrouver dans ce cinquième volet de la sage des trek. Déjà disponible en PC, les versions Atari et Amiga de ce soft galactique sont attendues en France en février 90.



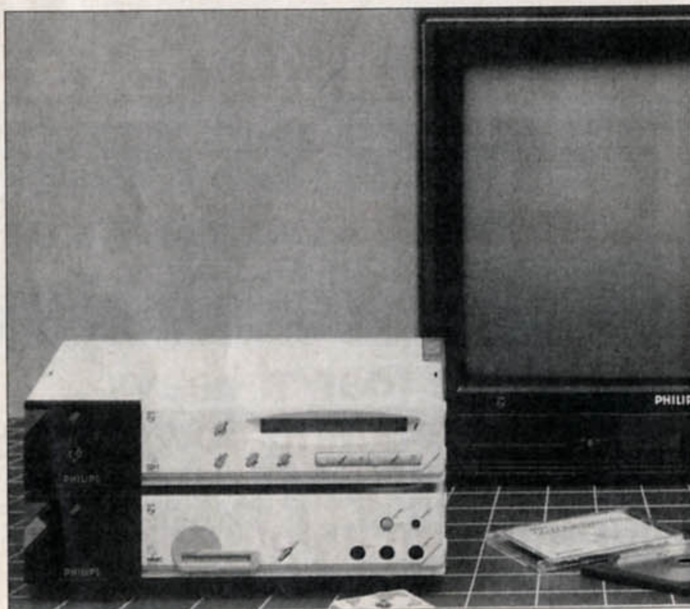
Star TREK V

CHARGEZ !

Voici les nouveaux softs de la semaine :
LE FETICHE MAYA (SILMARIS) ST-PC ° **CAPONE** (LORICIEL) AMIGA-PC ° **POW** (LORICIEL) AMIGA ° **CRAZY SHOT** (LORICIEL) ST-AMIGA-CPC-C64-PC ° **DOGS OF WAR** (ELITE) ST ° **MYSTERY OF THE DUMMY** (RAINBOW ARTS) AMIGA ° **SPITFIRE** (ELITE) CPC K7 ° **PREDATOR** (ACTIVISION) AMIGA ° **STRIDER** (CAPCOM) CPC K7 ° **ROMMEL** (STRATEGIC STUDIES GROUP) PC ° **ROCKSTAR ATE MY HAMSTER** (CODE MASTERS) CPC ° **OXXONIAN** (TIMEWARP) AMIGA ° **TRIVIAL PURSUIT REVOLUTION FRANCAISE** (DOMARK) ST-CPC ° **TRIVIAL PURSUIT JUNIOR** (DOMARK) ST-CPC ° **THE MANHOLE** (ACTIVISION) PC ° **JOURNEY** (INFOCOM) PC ° **CENTREFOLD SQUARES** (CDS) AMIGA-PC-ST ° **THE STARWARS TRILOGY** (DOMARK) CPC ° **PHOTON PAINT** (MICROILLUSIONS) AMIGA ° **BEYOND DARK CASTLE** (ACTIVISION) AMIGA-C64 ° **OIL IMPERIUM** (RELINE) PC-AMIGA ° (RAINBIRD) PC °

CDI

Philips et Sony annoncent le lancement cet hiver aux Etats-Unis du CD-I, le compact-disc interactif. C'est un lecteur de compact, branché sur un téléviseur, équipé d'une souris et qui, comme son nom l'indique permet l'interactivité: vous pouvez feuilleter une encyclopédie, demander à entendre la voix du politicien dont vous lisez la biographie, revoir tous les buts de la dernière coupe du monde de foot, classés par ordre chronologique, par buteur, etc. Un disque CD-I - d'un format identique à un compact normal - contiendra 30 minutes de son, et 30 minutes d'informations diverses (vidéo et texte). Il peut également se transformer en un lecteur conventionnel et jouer vos disques préférés (normalement, il devrait aussi être capable de jouer les disques que vous détestez, mais c'est pas marqué dans la doc).



Un disque pourra contenir 650 Mo de données, lues à 170 Ko par seconde. Ce qui n'est pas énorme: si on réfléchit, on ne pourra pas avoir une séquence entière à la résolution d'une télé. Mais on passe en fait par un classique processeur vidéo, dont les résolutions sont 384*280, 768*280 ou 768*560, le tout avec 128 couleurs lors d'une animation et 256 couleurs pour une image fixe. La rom permettra en outre des effets (incrustation, scrollings, rafraîchissement partiel, etc).

Premier marché visé: le professionnel, bien sûr, vous pensez bien qu'on va toujours du côté où se trouve le fric. La machine coûtera en effet près de 20.000 francs au début, mais elle devrait se trouver à 8000 francs fin 90 ou début 91, ce qui la mettra à portée du grand public. Pensez: on peut développer des jeux, des catalogues de vente par correspondance (Les 3 redoutes suisses, par exemple), des programmes éducatifs (beaucoup mieux que sur un ordinateur classique, puisque 650 Mo de cours, ça fait un paquet!), des encyclopédies (déjà en préparation), etc.

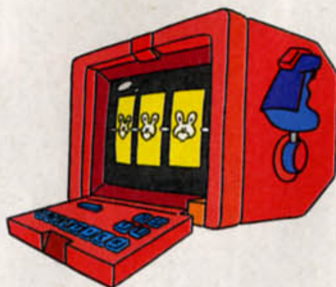
Ne confondez pas CDI et CDRom. Le premier a une interface vidéo et souris, le second n'est qu'un médium de stockage pour un ordinateur. Pour les jeux, comme il est déjà long de dessiner une cinquantaine d'écrans à la main, on peut s'attendre à trouver des adaptations de films dans lesquelles tout sera digitalisé d'après le film original. Pour les jeux originaux, il faudra attendre que les poules aient des dents, à mon avis. Tant pis.

Le progrès...

ZZ-VOLUME

ZZ-VOLUME va bientôt sortir sur ST! Bon, ça ne vous empêchait peut-être pas de dormir d'attendre cet événement, mais c'est pas rien: VOLUME est un énorme soft de CAO 3D orienté architecture, avec des tonnes de fonctions hyper-puissantes, la possibilité de travailler dans n'importe quel type de vue, de calculer des faces cachées pour écran ou pour traceur, d'importer ou d'exporter des fichiers correspondant aux formats de logiciels hyper-pros du style DYNACADD ou ZZ-Lazy Paint. On peut aussi affecter des fiches techniques à chaque composant d'un bâtiment, pour spécifier le type de béton à employer, y compris sur des matériaux composites. Bref, c'est génial, quelque part. Le prix? Une misère: 8000 balles! Ce qui nous fait une config à peu près complète pour architecte autour de 7 bâtons, ce qui est ridicule quand on pense que l'équivalent sur PC ou Mac atteint entre 15 et 20 briques... Ca ne vous console pas? Eh bien vous pouvez vous intéresser à autre chose que l'architecture, hein! Je ne sais pas, moi, faites une collection de timbres.

MINITEL



Télétel est heureuse d'annoncer que les connexions sont en hausse et que le pognon coule à flot dans les cables téléphoniques. Du 3613 au 3629 en passant par le 3615, ça se branche sérieux. Essayez un peu le 3615 JOYSTICK et vous allez humer un parfum de serveur comme on ne vous propose pas ailleurs. Nouvôté depuis peu: les débats, où l'on peut ouvrir sa gueule, même lorsqu'on n' a rien à dire, et où personne ne vous demandra de la fermer avant de l'avoir ouverte. Pas de déconnexion sauvage, pas de retour au menu intempestif. Tempêtez, hurlez, balancez, inventez, créez, cet espace est à vous!

PUB

Problèmes publicitaires Outre- Manche: comme la Bourse vient d'ouvrir un service télématique, ils ont fait une publicité montrant un pirate, surmonté du titre: "Il a piraté le serveur de NASA, il a piraté le serveur MUD, pourquoi ne pirate-t-il pas le serveur de la Bourse?". La réponse est que, justement, le serveur de la Bourse est d'accès libre. Hop, censurée, la pub, ça fait la part belle aux pirates et ça pourrait donner des idées.

Mieux encore: Atari User a publié une interview du PDG de Ladbroke Computing, qui disait: "Mon produit (Midistudio) est excellent, nia nia nia". Du coup, pour ses pubs, Ladbroke Computing n'a pas hésité à mettre: "Midistudio est excellent, selon Atari User". C'était vrai, puisque ça avait bien été publié dans le journal. Mais faut quand même pas exagérer: l'équivalent local de notre BVP leur a demandé de changer ça vite fait.

Encore un? Allons-y: Castle Computers disait dans ses pubs qu'il testait absolument tous les logiciels qu'il vendait par correspondance. Lorsqu'on lui a demandé de le prouver, il a admis qu'à cause de "difficultés administratives", il ne le faisait plus depuis cinq mois. Il a du changer sa pub. Y en a qui sont pas gênés.



ELECTRONIC ARTS

Ça y est! POPULOUS arrive sur PC! Ne pleurez plus! Ils ont vendu 70000 exemplaires de ce jeu en Europe actuellement sur ST et AMIGA. La version PC permettra de jouer contre des Amiga ou des St via un modem ou une RS 232. Pour les combattants qui ont envie de frapper leur patron au bureau, mais qui n'osent pas le faire, BUDOKAN les conduira à la sagesse au travers de nombreux combats, utilisant diverses techniques d'art martial. Ca sera pour tous les types de PC. Les deux jeux pourront utiliser les qualités sonores de différents synthétiseurs. Disponibles sur C64 dès maintenant: BATTLE CHESS,DRAGON WARS un jeu de rôle comme on les aime et SENTINEL WORLDS, autre jeu de rôle et d'action.



POPULOUS (PC/EGA)



DRAGON WARS (C64)

FUTURES PREVIEWS

Les revenants sont bientôt là! Ils se portent bien, très bien même.Petit coup d'oeil sur le menu: GHOSTBUSTER 2, la suite. Je me tâte. Vais je charger la disquette? La première version sur C64 était rigolote, la seconde sur ST et AMIGA était carrément de la daube. Qu'en sera t-il de cette 3ème version? Hum? Autre retour fort attendu, celui de GHOST'N'GOBLINS, le jeu qui a été cloné à plus de 100 exemplaires, après avoir été lui même un clone d'un autre jeu. Ca s'appellera s'appelera TURBO OUT, pour tout le monde, chez le père Noël! A ce propos, une petite coquille s'est glissée la semaine dernière dans l'article sur Océan à propos du PC Show. C'était bien sûr OUT RUN qui s'est vendu à 750 000 exemplaires . Souhaitons le même succès à TURBO OUTRUN. Autre course 3D, CHASE HQ. Vous êtes HONK HONK qui se prend pour son papa et lui emprunte sa voiture: la chepor trubo! Avec ça, bonjour la course poursuite en ville, où il vous faudra démolir la caisse des bandits en l'emplafonnant. De retour à la maison, il faudra expliquer pourquoi l'avant de la bagnole est emplâtré. L'excuse



ULTIM GOLF (ATARI ST)

GHOULS'N'GHOSTS et ça sort de chez CAPCOM en décembre pour tous standards. On vous en propose même une preview dans ce numéro. OUF! J'ai pas encore fini POPULOUS, ça va me laisser le temps de lire les soluces dans JOYSTICK. Chez OCEAN, grand branle bas de combat pour la fin de l'année avec une avalanche de jeux, semblant tous plus balaises que balaises. On y va, en route pour le catalogue: Le grand retour de OUT RUN est annoncé avec plus de routes, plus de voitures, plus d'incidents et surtout plus de qualité. Cà du camion laitier faisant marche arrière sur les Champs n'est plus valable. Toujours pour la même date et pour les mêmes machines, le retour de Michael, qui vient de se voir ouvrir une école musicale à son nom aux US, avec MOONWALKER, le jeu d'arcade qui vous transformera en voiture robot du futur. Plus forts encore et toujours plus meurtriers, les tanks de HEAVY METAL tenteront de vous donner le goût de l'armée, et de la chasse aux galons. A l'heure où 1/4 des adolescents français se font exempter du service, on peut se poser

PAPARAZZI NEWS

la question suivante: l'armée manque-t-elle d'ordinateurs? Vite fait maintenant sur le gaz, voici les prochains autres titres qui vont guetter vos petites bourses, pour les empoigner bien fermement si vous vous en approchez. LES INCORRUPTIBLES. Elliot Ness n'en finira jamais de coincer la mafia. Si vous savez que c'est programmé par les gens d'Océan et ceux de Spécial Fx qui vous ont réalisé ROBOCOP, PLATOON, BATMAN, vous avez déja une idée des animations futures. Pour l'adaptation de jeux d'arcade, no problem, OPERATION THUNDERBOLT, avec des sprites comme dans OPÉRATION WOLF et du sang dégoulinant comme jamais! On accélère en ralentissant le rythme cardiaque. ULTIMATE GOLF attendu depuis un an pointe le putter la bas au loin. SHARK ATTACK, son surnom, semblerait justifié aux yeux de GREG NORMAN que tout le monde connait bien. Bon, c'est une simulation stimulante de golf avec plein de qualités graphiques et ergonomiques. Turn the page, please... Thank you... Aattchiii!!! Donc, dans le jeu AXEL et son marteau magique, l'aventure se résoud à grands coups aux travers de 200 tableaux répartis sur 8 niveaux. Une paille! Mais uniquement dans le grenier des Amiga et ST. Pour les mêmes



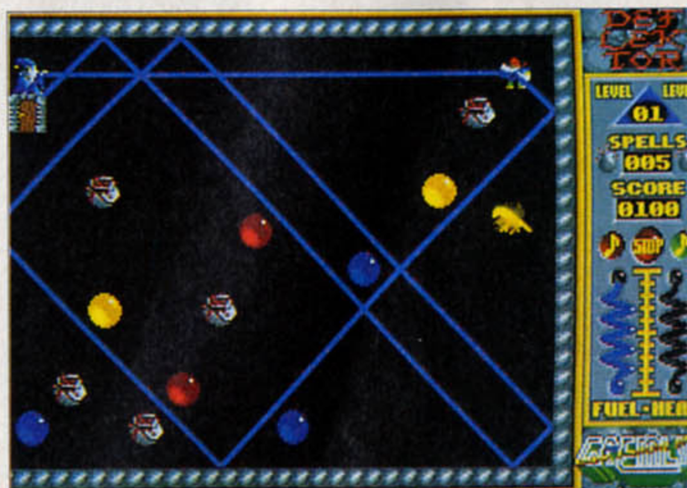
MOONWALKER (US GOLD)



CHASE HQ (OCEAN)



AXEL (ATARI ST)



MIND BENDER (AMIGA)



SKIDZ (AMIGA)

et pour le PC, MINDBENDER les fera réfléchir dans tous les axes avec bien évidemment quelques bricoles explosives, irritantes et hilarantes. Pour la semaine prochaine, attendez vous à ce qu'une course de BMX ET DE SKATEBOARD vous soit proposée par SKIDZ, le rallye géant dans la ville ST- Amiga. Pour finir la série, VAUX vous propulse dans l'espace terrible concocté par les auteurs de Cybernoïd. Vous trouverez la preview de ce soft prometteur quelques pages plus loin. Si vous aimez Elite (divin) et FOFT, vous apprécierez les tests de JOYSTICK.

VROOMM

C'est sérieux, c'est pour faire du Virtual Real-time Object - Oriented Memory Manager, et non ce à quoi vous pensiez, bande de farceurs! En gros, le programme gère les grains de code dont il a besoin en mémoire pour tourner, tous les autres objets étant sur disque dur et n'étant convoqués en mémoire qu'en cas de besoin; grâce à des algorythmes de rémanence, VROOM va coter les différents objets du programme, déterminant ainsi la probabilité de leur utilisation et donc la justification de leur présence en mémoire. Ce que c'est intelligent! Moralité, c'est pas gros, ça va plus vite, c'est une bonne idée, mais ça nous rapproche de la philosophie de TRON. Premier programme à tourner ainsi: QUATTRO PRO, tableur pour PC de chez BORLAND

SYNTHESE

Pas de problème, ça calcule de plus en plus et de plus en plus vite! Les fréquences d'horloge passeront bientôt de 25 mégahertz à 40, voire 50 si ce n'est pas 100 MHZ, car les processeurs sont de plus en plus compacts! C'est plus la côte d'Azur mais la banlieue de Calcutta chez les puces!



UN NOUVEAU RAY-TRACER POUR AMIGA.

Il s'appelle C-Light et c'est le dernier générateur d'images 3d sur Amiga. A première vue, nous sommes loin de l'environnement puissant de Sculpt 4D. Son mode de calcul est d'ailleurs lui aussi assez différent. On retrouve heureusement des macro-fonctions similaires à Aegis Medeler pour la modélisation. C-Light se positionne d'ores et déjà comme le ray-tracer le moins cher du marché: 600 francs. Ce logiciel sera disponible dans quelques semaines en France.

JEUX... CRACK!

GAGNEZ UN CHEQUE DE

300 F POUR UN PLAN ou UNE SOLUCE
200 F POUR UN LISTING
50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK Hebdo
Jeux Crack
177 rue Saint-Honoré,
75001 PARIS

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprenez cette disquette ou cassette, mettez-là dans le lecteur, et tapez **LOAD"***NOM du PROGRAMME***"**; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original et tapez **RUN.**

Un super JACK'S POKE de 1850 F.



DANBOSS & DANBISS

DE MANNET, LUCAS (400 F. à chacun), BELLAZZI (300 F.), BALANTZIAN (250 F.), CHOQUE, DARMON (200 F. à chacun), NIVELLE (150 F.), CASTRE, HULBERT, MONFORT Michel, (100 F. à chacun), ATZEMOPOULOS, BOSSY, CHEVAL, ELMALEM, FRANCON, LEMAIRE, MARTIN, MONFORT Tanguy, NUMES, PRIGENT, RISCHEBE, ROMO, SCHIRRECKER (50 F. à chacun).

TEDDY BOY
SEGA

Pendant que le titre apparaît, attendez que le message "TEDDY BOY" n'éclaire plus, puis faites haut, bas, gauche, droite, ensuite faites 1 fois vers le haut puis neuf fois vers le bas et vous pourrez choisir parmi les 50 rounds celui que vous désirez.
(Stéphane SCHIRRECKER).

RICK DANGEROUS
AMIGA

Pendant le jeu; appuyez sur HELP et vous êtes immortel! (une barre rouge doit s'afficher en haut à gauche).
(Stéphane FRANCON).

PREVIEW!

BATMAN

OCEAN SUR CPC

Non! vous n'échapperez pas à la Batmania! C'est affreux, ça vous prend en douce et de tous les côtés à la fois, et dès que vous ouvrez vos mignonnes paupières, il est là, devant vous, Batman! Allez, on va le faire gigoter un peu ce héros masqué et démuni de super-pouvoir. Il se trouve dans une usine (certainement un repaire de l'ignoble Jocker, Dieu que je le hais!) et il doit flinguer tous les acolytes du clown malfaiteur. Il lance des projectiles jaunes et minuscules après leur tête de bandit, et à l'aide d'une corde et d'un grapin toujours à portée de la main, il grimpe aux étages supérieurs. Bien sûr, éviter de se prendre des bastos, et aussi ne pas se faire effleurer par les gouttes d'acide s'échappant des caisses entreposées. Voilà pour la première partie du jeu, quatre autres suivent derrière: conduite de la batmobile en traversant toute la ville, de la batwings (mais parôôôôle, elle vôôôôle) et pleins de trucs batpalpitants. La réalisation de ce soft tant attendu n'est pas décevante, le graphisme est moyennement bon mais de légères saccades dans le déplacement du batpersonnage sont à noter. Pour ce qui est du son, le générique vous en met plein les dents, le reste du soft étant plutôt calme. Pour la manipulation, joystick oblige, c'est pas trop difficile, pas besoin de plier son joystick en six pour le faire réagir, non, il saute, grimpe et se bat avec souplesse. Notons ce menu détail qui orne le soft avant de partir pour la grande aventure: le gueule de Batman se transforme petit à petit en Jocker selon le decrescendo de son énergie, classique certes, mais joliment réussi. Allez, batchao!



GHOULS'N G

CAPCOM SUR CPC

C'est la suite de Ghost'n Goblins. Voilà, les présentations sont faites. Maintenant, voyons un peu comment elle se présente, cette suite. Vous dirigez un petit bonhomme sur une vallée verte (à cause de l'herbe) infestée de mort-vivants marchant les bras tendus et le corps vacillant. Vous êtes armé et armuré, et au premier choc entre vous et un de ces ignobles monstres pourris, flop! plus d'armure. Ahh, vous avez l'air moins fier maintenant, hein? Vous voilà en caleçon, mais vous n'aurez pas de seconde chance, tenez-le vous pour dit. Vous avancez donc dans des décors très chlorophylisés, et çà et là quelques squelettes d'énormes animaux préhistoriques reposent, avec un coffre sur la tête comme seul pardessus. Mince! A tout les coups, c'est le coffre qu'il faut

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE SUR AMIGA

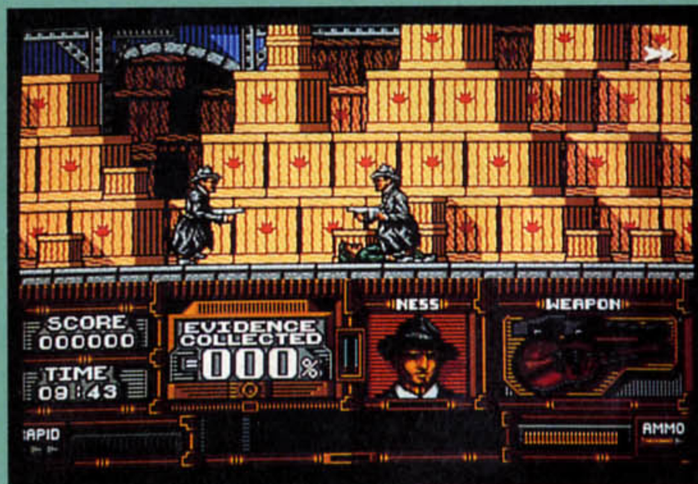
Souvenez-vous d'un film fantastique en noir et blanc digne ancêtre de la guerre des mondes où des extra-terrestres hideux sèment la terreur dans une petite ville du Texas. Ce film s'appelait "It came from the Desert", tout simplement. Cinemaware, champion lorsqu'il s'agit de vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué (Rocket Ranger) vont bientôt, nous l'espérons, commercialiser ce petit bijou avant l'hiver. Après "The Three Stooges", Cinemaware récidive dans le genre "adaptation de vieux films série B" en proposant un soft d'un concept presque identique à ses prédécesseurs. Séquences de tir, dialogues avec des personnages et atmosphère envoutante nous promet déjà un superbe hit sur Atari St et Amiga. Les premiers écrans disponibles en preview nous permettent de voir d'excellents graphismes mais surtout des scrollings qui, comme toujours, sont une merveille de fluidité. Le gros problème du jeu, c'est qu'il n'innove en rien, et les fans de Cinemaware resteront un peu sur leur faim. Autre chose, la version Atari de Defender of the Crown initialement développé sur Amiga avait demandé plus de huit mois à sortir dans le commerce et l'on s'aperçoit avec "It came..." que l'éditeur a résolu le problème. Comment? En dessinant ses écrans sur Atari St puis en les transcodant sur Amiga pardi! Résultat: la qualité des graphismes n'est pas aussi bonne que les précédentes productions comme Defender, Rocket Ranger ou Chicago... It came from the Desert est un énorme hit à venir qui laissera un petit goût amer aux fans d'Amiga. Dommage.





LES INCORRUPTIBLES

OCEAN SUR AMIGA



La mafia est de retour avec ce soft à l'accent trainant et au chapeau mou. Vous, vous ne mangez pas de ce pain-là, ah ça non, par les poils de mon menton, vous êtes bon, courageux et vous allez vous attaquer à un morceau de choix, puisqu'il s'agit d'Al Capone. Ce bon vieux Al! Votre but: retrouver le comptable véreux qui détient des preuves écrites des magouilles d'Al. Et connaissant la mafia et ses mafiosi, c'est pas une mince affaire. Armé d'une carabine à répétition, vous allez écumer les ruelles blafardes et les immeubles corrompus, en faisant sauter le carafon de tous ceux qui passent la tête par la fenêtre. C'est pas dur de les reconnaître: ils ont tous un chapeau mou. Voilà en gros de quoi il s'agit, disons que pour l'instant on en a pas vu des masses, alors on ne va pas vous en faire un roman. Néanmoins, sur le peu que l'éditeur ait eu l'amabilité de nous laisser voir, on se rend compte de la bonne qualité des graphismes, murs de briques et décors désolés à l'appui. Dans l'immédiat, c'est un enfant sur lequel nous nous penchons telle une fée bienfaisante au-dessus du berceau d'un nouveau-né au sang royal... espérons que le niart ne se dégradera pas trop à la puberté, c'est malheureusement fréquent. Ne vous en faites pas, vous serez les premiers avertis de la version définitive et complète de ce soft prometteur (mais les promesses, avec des mafiosi...).

HOSTS

ouvrir. Bien vu, mais vous ne pensez tout de même pas que le chemin va être libre et sans embuches. Vingt dieux, vous avez de la matière à combattre. Trêve d'explications historiques, voyons un peu si c'est joli ce qu'on nous offre là. Oui, c'est joli. Le décor tout d'abord: il est frais (les couleurs sont bien choisies) et bien dessiné. Le personnage, du haut de ses six ou sept pixels, évolue en bégayant. C'est dommage, mais çà reste amusant.



JEUX... CRACK!

RAMBO III
COMMODORE

Ecrire RENEGADE sur le tableau des scores, ensuite tapez sur la touche 1, 2 ou 3, pendant la présentation, ainsi vous pourrez allez dans l'un des trois tableaux.
(Emmanuel NUNES).

BEDLAM
AMSTRAD

Pour recommencer la partie d'où on a perdu, il suffit de jouer avec 1 player et quand la partie est finie, appuyer sur C et vous recommencerez d'où vous avez perdu.
(Laurent ROMO).

DRAGONNINJA
AMIGA

Pour passer d'un wagon à l'autre du camion du 2ème tableau, il faut se mettre au bord à gauche de l'écran et laisser le bouton fire appuyer, comme pour "s'enflammer" (ne le relacher que quand on est passé) il faut se laisser pousser par le scrolling mais ne pas se faire toucher par les ennemis.
(Franck MARTIN).

NEBULUS
ATARI

```
REM VIES ET TEMPS INFINIE DE Cyril CHOQUE
PRINT "INSERT NEBULUS AND PRESS A KEY"
VOID INP(2)
OPEN "U",#1,"NEBULUS.JMP"
LPOKE 300000,&H4E714E71
INPUT "- VIES INFINIES (O/N) ";v$
INPUT "- TEMPS INFINIS (O/N) ";t$
IF v$="O" OR v$="o"
SEEK #1,41908
BPUT #1,300000,4
SEEK #1,41912
BPUT #1,300000,2
ELSE
LPOKE 300000,&H53506700
SEEK #1,41908
BPUT #1,300000,4
SEEK #1,41912
DPOKE 300000,&HC
BPUT #1,300000,2
ENDIF
IF t$="n" OR t$="N"
SEEK #1,42154
BPUT #1,300000,4
ELSE
LPOKE 300000,&H6700FED6
SEEK #1,42154
BPUT #1,300000,4
ENDIF
CLOSE #1
```

MORE DE RIRE

Vous aussi.... vous en avez de bien bonnes??? Envoyez-nous vos blagues, les meilleures seront publiées.

JOYSTICK Hebdo
177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

C'est un mec, il frappe à la porte et il dit: "Bonjour, voulez-vous donner quelque chose pour les maisons de retraite?"
Le monsieur: "Oui, tout de suite, mémé, mets ton manteau, et prends ton sac."

(LAURENT David).

PREVIEW!

HARD DRIVIN'

ACTIVISION SUR AMIGA



Attention danger! Un simulateur tout à fait original s'apprête à sortir sur Amiga: Hard Drivin'. Les géants de l'arcade l'ont bien compris. La demande du marché tend à s'orienter vers les softs de simulation en 3D face pleine. Après le lancement infructueux des jeux utilisant le CD-Laser, Atari et les géants Nippons créent l'événement en proposant dans les salles de jeu enfumées des consoles d'un genre nouveau. Les deux premières expériences dans le genre 3D face pleine s'appellent Hard Drivin et Winning Run, deux simulateurs de voitures de course. Ces deux softs vous plongent dans un univers fractal étonnant, calculé en 60 images secondes vous donnant l'impression que tout est possible ou risque de le devenir. Hard Drivin' vous met aux commandes d'un super bolide dans un circuit de délire. En effet, imaginez un peu une formule 1 perdue dans un circuit 24 et vous aurez une idée de l'étendue du...bien-être! Activision va bientôt mettre à la disposition des Amigamen, la version micro de cette bombe logicielle et cela va faire du bruit! Tchakablam! La preview est bel et bien devant moi et je n'en crois pas mes yeux! Imaginez des décors à la falcon dans un soft de conduite! La pilule est grosse à avaler et pourtant ça marche! Animation spectaculaire, fluidité incroyable et l'éternelle écorce de noyer qui...Ouups! Je m'égare! Loopings, virages relevés, sauts dans le vide, tout y est pour vous procurer un maximum de sensations sans lacher votre joystick, les fesses collées à votre coussin. CEPENDANT comme aucun soft ne peut être parfait, un seul danger se profile à l'horizon: la rapidité. En effet, plus on affiche de facettes, plus il y a de formes 3d et plus il y a de formes 3d et plus le 68000 de votre amiga rame pour afficher le tout! En bref! La preview qui nous a été fournie nous a fait constater quelques ralentissements (très faibles, rassurez-vous) qui seront, je l'espère, corrigés dans la version définitive par l'utilisation d'un tempo d'affichage savamment dosé! Ouf! Hard Drivin' est, de toute façon, déjà un futur mega-hit qu'il ne faudra pas manquer!



JEUX... CRACK!

CITADEL — COMMODORE

```
10 REM VIES INFINIES POUR CITADEL SUR COMMODORE
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=528 TO 597:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 528
60 DATA 32,44,247,162,0,189,79,3,157,255,63,202
61 DATA 208,247,169,0,141,244,3,169,64,141,218
62 DATA 3,169,0,141,217,3,56,32,108,245,76,81,3
63 DATA 169,65,141,184,1,169,2,141,185,1,76,167
64 DATA 2,169,0,141,179,141,169,48,141,181,141
65 DATA 169,50,141,182,141,76,49,1,84,73,77
```

VINDICATORS — AMSTRAD

Vies infinies :
POKE &0668,&C9
Armes infinies :
POKE &158F,0
(Patrice MAUBERT)

BIGFOOT — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A B5 04 3D 32 et les remplacer par 3A B5 04 A7 32.
(Patrice MAUBERT)

OBLITERATOR — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 21 53 0A 35 C2 et les remplacer par 21 53 0A A7 C2.
(Patrice MAUBERT)

FRONTLINE — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A FB D7 3D 32 et les remplacer par 3A FB D7 00 32.
(Patrice MAUBERT)

ZYNAPS — AMSTRAD

```
10 REM Invincibilite sur ZYNAPS version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2AF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>16768 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,12,21,00,01,CD
120 DATA A6,A2,16,0C,21,00,40,CD,A6,A2,21,00,54,11,00,0F
130 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,0D,D5,CD,A6,A2,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,12,20,F1,F3,EB,21,00,01,01,00,06,ED
150 DATA B0,CD,64,A2,C5,E1,22,4D,65,22,4E,65,3E,C9,32,5D
160 DATA 56,C3,00,90,21,00,0F,01,B6,81,11,FF,9F,09,2B,2B
170 DATA 2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED,A8,EA
180 DATA 7A,A2,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E
190 DATA 2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04
200 DATA F1,08,18,D6,F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```


TEST! WESTPHASE

LORICIEL • TESTE ST-CPC-AMIGA • DISPO ST-CPC-AMIGA-PC

Okay baby. Rendez-vous dans la rue principale à midi, arme au poing. J'aurai ta peau de coyote! Depuis longtemps vous entendez ces phrases qui vous font rêver, ambiance de western, bagarres dans les saloons avec le pianiste qui boit bière sur bière. Mais jusque-là, vous n'étiez que spectateur dans ces aventures extravagantes à l'odeur de sable chaud et de crottins de cheval. Maintenant vous allez pouvoir prendre l'arme, et vous battre comme un vrai cow-boy contre ces vils bandits qui pourrissent votre si paisible contrée. Vous pouvez choisir jusqu'à six malfrats (un par joueur, ça nous fait six divisé par un, donc un joueur par bandit... vous pouvez donc jouer à six. Balaise en calcul, hein?) à pourchasser, et tour à tour, vous allez les affronter dans des lieux différents. Commençons par le saloon, fidèle repaire d'utilisateurs de la gâchette. Face à vous, des bandits qui surgissent des portes de côté, qui roulent sur le sol et se mettent en position pour vous canarder, d'autres apparaissent aux portes du deuxième étage. Pistolet en main, vous devez les descendre le plus rapidement possible, avant qu'ils ne vous envoient au paradis. Lorsque vous tirer, un curseur apparaît à l'endroit de l'impact, dans un bruit de balle qui ricoche et file dans les airs avec un "fruuiiiiiiiiizzzzzz..." typique. Et quand vous toucher un mec, il tombe et disparaît. Voilà, une fois votre besogne terminée, vous recommencez le même cirque dans un lieux différent: arrêter un gangster à la sortie d'une banque, massacrer une bande d'olibrius dans la rue principale etc. Attention à ne pas user toutes vos munitions, vous auriez l'air fin à rester comme un



Sur ST.



Sur CPC.

couillon devant une dizaine de type, l'arme au poing, tirant jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour le graphisme, ils n'y ont pas été de main morte: c'est carrément génial. Mélange de réalisme et de BD, l'esprit Lucky Lucke et Sergio Leone réunis pour le meilleur du jeu. C'est vraiment très bien, le pistolet ne tire pas n'importe où, pourvu que vous ayez suivi les instructions de départ qui vous demandent de tirer quatre fois sur l'étoile du shérif afin de centrer l'arme. C'est aussi bourré d'humour: vous remarquerez sans doute le cousin de Speedy Gonzales arriver à fond la caisse, vous tirer dessus et repartir dans un nuage de fumée. L'animation est excellente, rien à redire, c'est rapide mais pas saccadé, les personnage arrivent devant vous et repartent avant que vous ayez eu le temps de dégainer. Je suis désolé, mais je n'ai pas de mauvaise critique pour ce jeu: j'adore. Vous avez en tout neuf tableaux pour vous amuser avec ce bijou, et si vous ne vous en lassez pas trop vite (y a des risques), vous allez descendre des centaines de types. Pour la première fois le système du tir à distance est vraiment réussi, et pouvoir jouer à six, franchement, c'est le pied. Alors si vous avez une dépense à faire dans les semaines qui vont suivre, c'est celle-là. Enfin moi, ce que j'en dis hein.

Nina

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 17



CAPONE

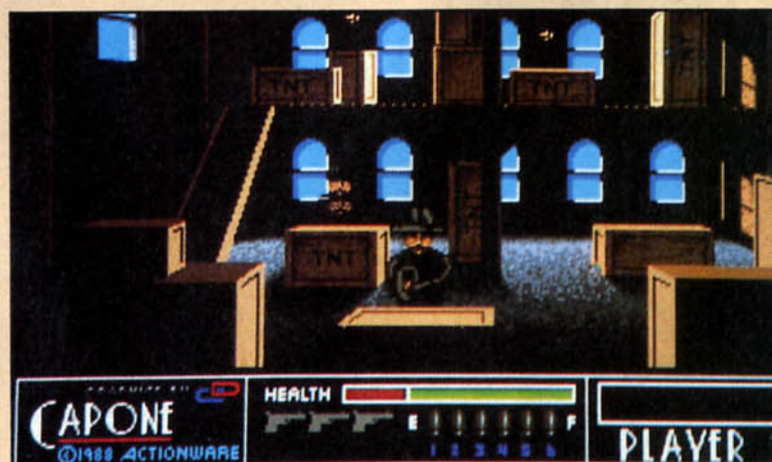
ACTIONWARE • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA-PC



Ça commence par une superbe musique style charleston, comme tous les bons films sur le milieu, et ça finit dans un bain de sang. Entre temps, vous avez quelques réglages à effectuer, quant à l'arme avec laquelle vous voulez décimer tous ces malfrats (mouse ou PHASER), le bon centrage du revolver si vous le choisissez, puis la facilité avec laquelle vous voulez jouer. Trois niveaux de jeu vous sont proposés, c'est simplement une question de rapidité. Début du jeu: une rue apparaît sur votre écran, immeubles sales et petits commerces, pas un chat dans la rue. Puis un bruit de vitre brisée, un homme au chapeau mou brandit une mitraillette et vous canarde. Vous avez juste le temps de lui tirer dedans pour le faire taire à tout jamais. Refoidissez aussi les mafiosi qui rentrent dans votre champs de vision et qui repartent subrepticement. Ne vous laissez pas tirer dessus, soyez le plus rapide, c'est le seul moyen de survivre dans ces décors réalistes, reflet fidèle des années folles. Graphismes superbes, un scrolling plutôt lent pour les immeubles, mais fluide, une bonne animation pour les personnages qui sortent d'on ne sait où et vous mitraillent sans répit. Il faut être rapide, bien viser, toujours sur ses gardes; c'est très bien et on marche à tous les coups.

Kaaa

GRAPHISME : 17
SON : 16
ANIMATION : 16



ERRATATA... Dans notre précédent numéro, tout le monde aura reconnu, page 17, "Altered Beast" ! K...k...k..., le maquetteux était troublé par la lapine!

JEUX... CRACK!

NETHERWORLD — ATARI

```
10 REM NETHERWORLD ATARI
20 REM VIES INFINIES de D. DARMON
30 FOR I%=100000 TO 100507 STEP 2
40 READ A%:POKE_W I%,A%
50 NEXT I%
60 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE VIERGE"
70 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1:BSAVE"A:\JOY.TOS",100000,508
90 REM DATAS
100 DATA 24602,00000,00280,00000,00182,00000,01028,00000
101 DATA 00000,00000,00000,00000,00000,00000,11375,00004
102 DATA 08238,00012,53422,00020,53422,00028,01664,00000
103 DATA 00256,12032,12046,16999,16188,00074,20033,57340
104 DATA 00000,00012,18553,00000,00280,16188,00009,20033
105 DATA 23695,24832,00200,26368,00012,20985,00000,00441
106 DATA 24576,00008,20729,00000,00441,18553,00000,00354
107 DATA 16188,00009,20033,23695,24832,00162,26368,00012
108 DATA 20985,00000,00442,24576,00008,20729,00000,00442
109 DATA 18553,00000,00380,16188,00009,20033,23695,24832
110 DATA 00124,09167,00000,00462,11900,00000,01490,18553
111 DATA 00000,00444,18553,00000,00443,18553,00000,00445
112 DATA 16188,00003,16188,00075,20033,57340,00000,00014
113 DATA 08256,19001,00000,00441,26368,00020,12668,20081
114 DATA 00976,12668,20081,00978,12668,20081,00980,19001
115 DATA 00000,00442,26368,00026,12668,20081,04026,12668
116 DATA 20081,04028,12668,20081,04030,04476,00096,04032
117 DATA 12032,17063,53756,00000,00256,20176,16188,00001
118 DATA 20033,21647,45116,00083,26112,00004,20085,45116
119 DATA 00115,20085,06981,22089,20038,18720,20037,21576
120 DATA 17746,22351,21068,17440,21332,03338,20559,21050
121 DATA 08266,11853,11852,16730,20256,10290,13101,12340
122 DATA 11576,14633,03338,43094,18756,16723,08265,20038
123 DATA 18766,18772,16723,08232,21295,20009,16128,03338
124 DATA 43092,18757,19792,20256,18766,17993,20041,21583
125 DATA 08232,21295,20009,16128,03338,18766,21586,20292
126 DATA 21827,17696,17481,21315,20256,20306,18759,18766
127 DATA 16716,08270,17748,18501,21079,20306,19524,03338
128 DATA 22816,20562,17748,16672,21838,08267,16707,18511
129 DATA 08267,17753,00000,00000,00065,14940,16725,21583
130 DATA 23630,17748,18478,20562,18176,00000,00042,05642
131 DATA 01558,02566,04614,01542,01560,07168,12592
```

CRAZY CARS — COMMODORE

Pour avoir le temps infini:
POKE 2230,76
POKE 2231,196
POKE 2232,8
(RISCHEBE Philippe)

CHICAGO 90 — AMSTRAD

Pour avoir du temps infini :
POKE &0FD4,0
(Patrice MAUBERT)

MORE DE RIRE

L'histoire se passe au Texas.
Un texan doit, grâce à son cheval, se rendre chez un ami, qui se trouve à 20km de chez lui. Il monte donc sur son cheval et se rend chez son pote. Les deux amis discutent, boivent un coup... 2h. plus tard il quitte son pote et retourne chez lui, mais 5 bornes plus loin le cheval se couche. Le texan va en face de son cheval, le regarde dans les yeux et lui dit "une fois", il continue sa route et 8km plus loin rebelote, il le regarde dans les yeux et dit "deux fois", il remonte sur son cheval et 6,8km son cheval recommence, le texan le regarde dans les yeux et lui dit "trois fois", il sort son revolver et descend le cheval, il fait le reste du trajet à pied et arrive le soir très tard chez lui. Sa femme lui dit alors: "c'est à cette heure là que tu rentres!!!" et le mari lui répond "une fois".

(GARRIER Arnaud).

TEST! XENOPHOBE



MICROSTYLE • TESTE SUR CPC • DISPO CPC-AMIGA-ST

Dans des circonstances que le manuel vous révèlera dans les moindres détails, des Xénos ont envahi les bases spatiales. Il faudra nettoyer les lieux de cette présence indésirable.
Le jeu se déroule sur une ou deux fenêtres en cinémascope. Depuis Double-Détente, les écrans écrabouillés ne nous surprennent plus trop mais on se demande néanmoins jusqu'où les programmeurs iront. Encore un effort et on jouera sur la largeur d'un ruban de scotch!
Après avoir choisi une équipe de choc, vous voilà à l'oeuvre: les Xénos déboulent par les portes qui s'ouvrent de chaque côté. Il y a des boules qui vous renversent avant de libérer un petit reptile affolé, les monstres de la taille d'un clébard qui ne résistent pas à une balle de petit calibre mais aussi des bêtes énormes, gluantes, qui vous fixent de leurs yeux rouges clignotant avant de vous emprisonner dans leur chair flasque. Bêêêhhh!!! Sans le pistolet rouge qui tire aussi fort qu'un bazooka, pas moyen de les désintégrer.
L'équipe de dératisation devra aussi se méfier des nombreuses tentacules qui attrapent votre homme par le cou et serrent jusqu'à ce qu'il devienne tout rouge. Il vaudra mieux se baisser, à l'avenir, pour échapper à cette dure épreuve. Même si l'on est bien armé, il faudra cependant ramasser l'artillerie qui traîne dans les couloirs, ne serait-ce que pour en faire profiter les copains. Il y aussi une confortable quantité de bonus et d'objets aux pouvoirs aussi intéressants qu'habituels. Si l'exterminateur perd son arme, un droïde en forme de boîte de conserve viendra lui en rapporter une nouvelle.
Le personnage bien animé peut tirer dans plusieurs directions, s'accroupir ou choir à la renverse, ce qui ne l'empêche pas de continuer à cartonner. Xénophobe surprend par sa facilité: c'est le massacre mis à la portée de tous. Les Xénos, d'ailleurs, comptent plus sur leur nombre que sur leur résistance aux coups pour submerger l'adversaire.
Le scénario n'est pas d'une complexité sidérale, rien à voir avec un space-opera. Xenophobe n'est vraiment pas un grand soft: il a un "je-ne-sais-quoi" désuet et on se demande même si cette adaptation de borne d'arcade s'avérait vraiment indispensable...
J'allais oublier: Xénophobe est accompagné d'une cassette audio un peu plus musclée que la zizique lancinante du soft.

Bô TGV

GRAPHISME : 9
SON : 8
ANIMATION : 12

LE FETICHE MAYA

SILMARIS • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST-PC



Pour les amateurs d'aventure exotique, Le Fétiche Maya c'est génial, paysages d'Amérique du Sud, batisses indiennes aux murs recouverts d'étranges hiéroglyphes et chemins sinueux dans une forêt amazonienne, tout y est. Pour les autres, joueurs invétérés de combats et de mise à l'épreuve physique, Le Fétiche Maya c'est aussi génial, car combats armés, poursuites gentil/méchant et projectiles à éviter sont présents. Et enfin, pour la troisième catégorie, ceux qui ne s'éclatent vraiment que devant une route qui défile, Le Fétiche ne les décevra pas, puisqu'une bonne partie du jeu consiste à se balader dans la savane au volant d'une jeep, en roulant sur des rondins de bois, sur des ponts suspendus, mais alors là vraiment suspendus, et à prendre la bonne route pour la bonne aventure. Comme vous pouvez le constater, Maya ne se contente pas de n'être qu'un classique jeu d'aventure, il réunit les trois catégories principales de la microludique. Le but de l'aventure, c'est de retrouver un fétiche Maya, si si, que votre professeur d'archéologie convoitait depuis longtemps et dont la recherche fut sans doute la cause de son décés. Le jeu se situe à l'arrivée dans ses contrées barbares, dans un petit village désertique où seul un marchand de tout y a une activité, à part les deux ivrognes (pardon, c'est peut-être l'heure de la sieste cong!) qui gisent affalés contre le mur de la boutique. Vous avez une jeep, vous avez un peu d'argent, et c'est le moment de prendre vos précautions quant à la quantité de flotte, d'essence, de bouffe et de tabac à prendre (enfin un jeu pour les fumeurs, c'est vrai quoi, une aventure en Amérique du Sud sans tabac, c'est comme heu... c'est comme une aventure en Amérique du Sud sans tabac). Le jeu se présente ainsi: pratiquement plein écran pour les images, avec une bande divisée en dix fenêtres sur le côté droit pour définir les actions. Tout se joue avec le joystick ou le clavier (les flèches) et les touches F1 à F10 pour les mouvements définis (voir, prendre, poser, pousser etc.). Les graphismes sont extrémement beaux, franchement chiadés quoi. Ils s'y sont mis à trois graphistes pour nous réaliser cette petite merveille, et ils n'ont pas chômé les bougres. Décors de temples majestueux, de paysages grandioses aux forêts qui s'étendent sur des centaines de kilomètres, et à l'horizon barré par des pics montagneux, lointaine vision de la présence inoubliable des dieux. Putain! c'est bien dit bordel! Pour aller de ville en ville, vous sautez dans la jeep, et vous voilà à son volant. Vue de votre héros de dos, il ressemble à Indy mais en blond et sans chapeau (et Indy sans chapeau c'est comme un roman San Antonio), pare-brise et tableau de bord visible, avec la main du personnage qui tire le levier de vitesse quand on le lui demande. L'animation, puisque c'est le moment où elle est le plus présente, est étonnemment bonne pour un jeu qui n'est pas axé essentiellement sur ce passage, la voiture tourne bien, le passage sur les rondins donnent des sursauts, c'est très bien foutu. Les combats, que ce soit avec des vaudoux mayas, des serpents à lunettes ou des aigles géants (car il y en a), sont assez bien, c'est pas de la grande arcade mais de toute façon si vous achetez ce jeu ce n'est pas ce que vous recherchez, alors nous emmerdez pas. Non, sans blague, Le Fétiche de Maya c'est un jeu très intéressant, avec des graphismes splendides, une animation impeccable (votre héros se déplace d'un pas allègre, souple, cadencé, il peut aller dans huit directions). Un petit mot sur la musique, les sons, les bruits et toutes ces sortes de choses: la musique du générique n'est pas terrible, on en a déjà entendu un million comme celle-ci, et les bruits de fond sont aussi classiques. Mais de toute façon, si vous voulez de la belle musique, allez vous achetez un disque laser à la Fnac, vous aurez un son au-delà de ce que l'oreille humaine peut capter, et pour moins cher qu'un soft. Alors, consommez ce produit intelligent. C'est rare, c'est beau, c'est prenant, c'est intéressant, bref, j'aime!

Kaaa

GRAPHISME : 18
SON : 12
ANIMATION : 16



JEUX... CRACK!

POPULOUS — ATARI

```
' ENERGIE INFINIE POUR POPULOUS EN GFA DE O. BALANTZIAN
FILESELECT "\*.GAM","",A$
OPEN "u",#1,A$
SEEK #1,&H6113
OUT #1,&HFF
CLOSE #1
```

RAFFLES — ATARI

Pour tous ceux qui se sont pas suicidés sur ce jeux une bonne pour passer en illimité: vous faites une sauvegarde, vous prenez mutil, vous chargez le fichier de sauvegarde, et offset Ø bit 1Ø vous changez le Ø3 par le nombre que vous voulez et quand vous rechargerez cette sauvegarde vous aurez le nombre de vie que vous y aurez mis.
(Francis NIVELLE).

THUNDERBLADE — SEGA

Vous n'avez qu'à appuyer en diagonale en bas à droite et sur le bouton 2. Vous recommencerez du début de l'étape, problème ça ne marche que 2 fois. Destroyer bien. (Jean-Marc ATZEMOPOULOS).

FORGOTTEN WORLDS — COMMODORE

Pour vies infinies, joueur 1 et 2:
POKE 3246,181
(Michel MONFORT).

SILKWORM — ATARI

Pour pouvoir gagner sans problème, il suffit dans un premier temps de mettre la jeep et l'hélicoptère sur le même port, pour pouvoir les diriger avec le même Joystick. Ensuite vous pouvez commencer la partie en vous mettant sur auto-fire, laissez le bouton du Joystick enfoncé et mettez-vous en bas à gauche de l'écran et il vous suffira de détruire les gros tanks ou hélicoptères qu'il y a la fin de chaque niveau. A la fin du 11ème niveau, ce qu'il faut combattre n'est plus un gros tank ou un hélicoptère, mais ce qui pourrait ressembler à un générateur; quand vous l'avez détruit le jeu est fini, vous avez gagné.
(Tanguy MONFORT).

MR. HELI — AMSTRAD

```
10 REM Energie et choix du level sur Mr.HELI - V. Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1:L(1)=1:L(2)=10:L(3)=20
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3053 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) ";LVL:POKE &A016,L(LVL)
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 21,00,01,55,5D,0E,41,DF,23,A0,21,26,A0,11,32,01
110 DATA 01,0D,00,ED,B0,3E,0A,32,62,01,21,32,01,22,86,01
120 DATA C3,00,01,66,C6,07,AF,32,20,A7,C3,12,04,00,00,00
```



TEST! KNIGHT FORCE

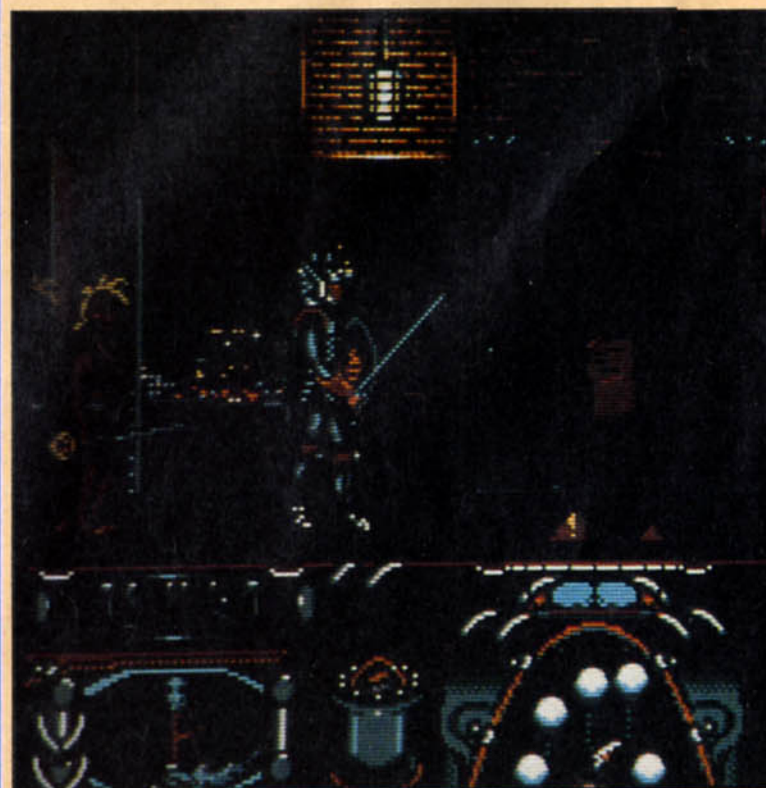
TITUS • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-PC

Sous prétexte d'une histoire médiévale fantastico-catastrophique, vous allez partir à l'aventure, épée à la main et courage au ventre. Votre but, je vous le dis en gros parce tout est expliqué dans le petit bouquin fourni avec le soft et vous allez dire que je fais rien qu'à copier; votre but disais-je, c'est de rechercher à travers cinq époques différentes (par ordre d'arrivée en scène): la préhistoire, infestée d'hommes de Cromagnon, massue sur l'épaule et petite cervelle, qui vous écrasent le carafon sans le moindre scrupule; Versailles, au dix-huitième siècle, bourreaux et poulbots vous cognant allègrement; New-York de nos jours, la preuve que les punko-rockeux sont vraiment dangeureux pour notre société et pour notre avenir, oui ma p'tite dame, on n'ose plus sortir après neuf heures du soir. Le futur, robots, sondes électroniques et spirales sauteuses sont au rendez-vous dans un décor métallique et agressif; et enfin le fantastique, squelettes smurfants, bulles de savon solides comme du quartz et petits nains hargneux mangeurs d'hommes. Voilà les différents endroits dans lesquels vous devrez...

Premièrement: tuer tout les êtres "vivants" (bagatelle!).

Deuxièmement: récupérer sur certains de ces nouveaux cadavres une amulette, une par monde.

Troisièmement: vous battre contre un clone du sorcier Red Sabbath, un dans chaque monde également, avec une amulette (sinon vous pouvez vous acharner, c'est impossible). Mais attention, l'amulette trouvée dans un monde ne tue pas forcément le clone du même mon-



de. La difficulté est de combattre le bon clone avec la bonne amulette.

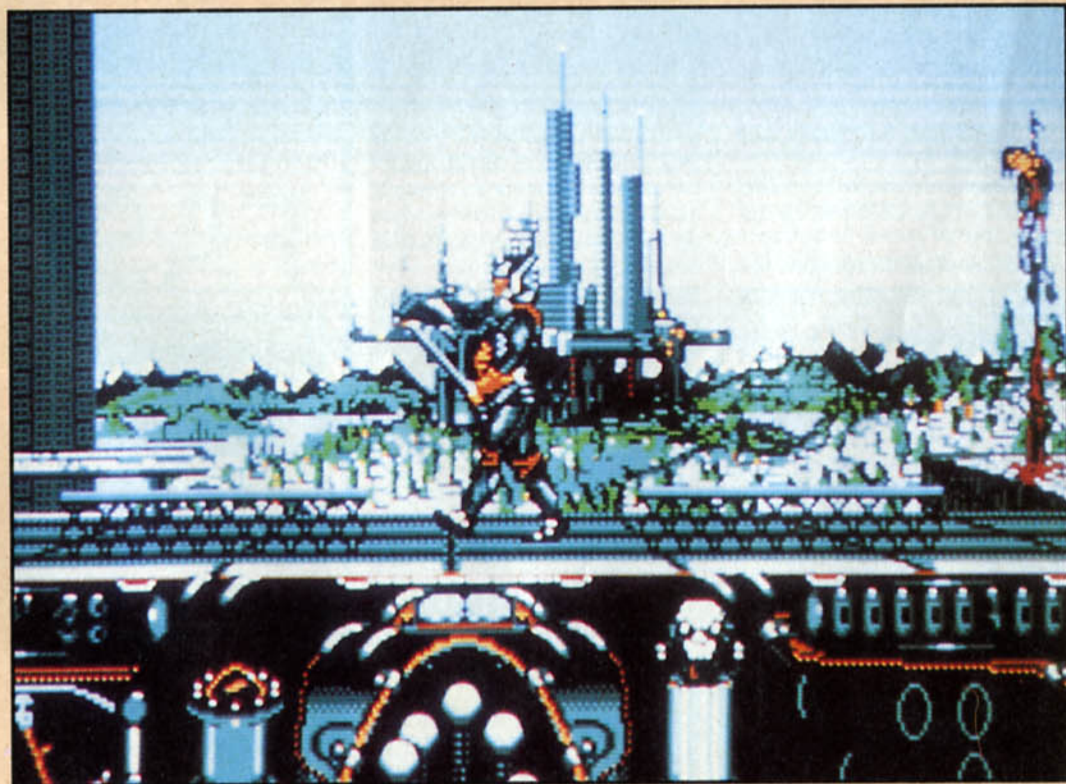
Quatrièmement: une fois que vous avez liquidé tous les clones, l'ultime combat contre le vrai Red Sabbath, avec la libération de la princesse Tanya, objet de votre convoitise, à la clef.

Voilà pour le déroulement du jeu. Les graphismes sont tres bons, décors souvent superbes, notamment pour le fantastique et la préhistoire. Les personnages sont également très réussis, surtout les petits nains mangeurs d'hommes, qui ont la bouche qui grandit démesurément lorsqu'ils veulent vous niarquer (c'est une expression bordelaise). Un truc super: la taille des sprites, environ la moitié de l'écran. On n'a pas besoin de s'esquinter les noeils pour y voir kekchose, ils sont bien présents devant vous. Le déplacement des personnages est fluide, une bonne animation pour les nains, les oiseaux, bref, tous les méchants en général (il n'y a que vous qui êtes bon, beau, grand, fort, intelligent et fin cuisinier). Un petit mot concernant le son: bruit de boîtes de conserve qui s'entrechoquent quand le chevalier tombe (et il se casse très souvent la gueule), petit rire énervant du nain carnivore qui continue même lorsque c'est game over, bref, quelques petits bruit marrants viennent agrémenter les graphismes excellents. Ce n'est pas le logiciel du siècle, car ce genre de chose n'arrive qu'une fois par siècle,(çà sera peut-être DARK CENTURY ? va savoir!!!), mais on se laisse prendre par la beauté de la chose. KNIGHT FORCE soit avec vous.

Kaaa

GRAPHISME : 16
SON : 14
ANIMATION : 15





JEUX... CRACK!

SUPER STUNTMAN
AMSTRAD

Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies remplacer les octets 3A F7 71 3C FE par 3A F7 71 ØØ FE. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3D 77 11 ØD 89 par ØØ 77 11 ØD 89.
(Patrice MAUBERT)

SHINOBI
SEGA

Pour apparaître où l'on veut dans le jeu, appuyez sur "Start 2" et le bouton du bas dès que l'ordinateur indiquera "Push Start Button."
Alors, on peut aller ou l'on veut dans le jeu; (même à la fin).
(Laurent ELMALEM).

LIVE END LET DIE
AMSTRAD

Pour avoir de l'essence à l'infini: piste 6, secteur C6, adresse 11A, remplacez 19 par ØØ.
(Pascal BOSSY).

LICENSE TO KILL
AMIGA

```
1Ø REM LICENCE TO KILL AMIGA
2Ø REM 255 VIES...de Sylvain DEMANNET
3Ø FOR I=523776& TO 523832& STEP 2
4Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE LICENCE TO KILL"
7Ø PRINT "FAITES 'CANCEL' DEUX FOIS."
8Ø PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
9Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 9Ø ELSE CALL 523776&
1ØØ DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,43F9,ØØØØ,3Ø3C,Ø145
1Ø1 DATA 12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ,22FC,ØØ7E
1Ø2 DATA 4E5D,32BC,4E75,33FC,2ØØØ,ØØØ7,Ø132,33FC
1Ø3 DATA 3CØØ,ØØØ7,Ø13E,41F9,ØØØ7,ØØ42,3ØFC,2Ø3C
1Ø4 DATA 2Ø3C,ØØØ1,ØØØØ,2Ø8Ø,21CØ,ØØ8Ø,4EB9,ØØØ7
1Ø5 DATA ØØ1A,41FA,ØØ1Ø,43F9,ØØØ1,Ø296,32FC,4EF9
1Ø6 DATA 22C8,4E4Ø,43FA,ØØØC,ØC51,ØØ14,67Ø6,5251
1Ø7 DATA 6Ø3A,ØØØØ,43FA,FFF6,32BC,4E71,33FC,4ØØØ
1Ø8 DATA ØØDF,FØ9A,43F8,Ø7ØØ,4281,ØC91,33FC,ØØØ4
1Ø9 DATA 67ØC,32D1,B3FC,ØØØ7,FØØØ,6DEE,6ØØE,32D1
11Ø DATA 32BC,ØØFF,5241,B27C,ØØØ6,66DE,33FC,CØØØ
111 DATA ØØDF,FØ9A,4CDØ,7EFE,4E73
```

MARAUDER
AMSTRAD

Pour commencer à n'importe quel niveau:
nous devons rechercher la chaîne: FF-32-1E-7E-3E-Ø5-32-5F-7E-3E-Ø3.
une fois terminé, on remplace FF par Ø6 si l'on veut commencer au niveau 2
on peut remplacer FF par Ø7 si l'on veut commencer au niveau 3, on peut aussi remplacer FF par Ø8 pour commencer au niveau 4 et FF par Ø9 pour démarrer au niveau 5.
ensuite, on change le Ø5 du milieu de la chaîne par FF ce qui nous fait obtenir 255 vies.
et enfin, on remplace le Ø3 (le dernier) par FF pour obtenir 255 tombes.
(Ludovic CASTRE).

TEST!

SPITFIRE

ELITE • TESTE SUR CPC K7 • DISPONIBLE CPC K7

Courageusement, je vais comparer l'incomparable! Prenons un simulateur de vol, de haut-vol même, du genre Falcon ou F-15. Ces bijoux ont toujours une option qui permet de se voir voler. Le "budget" que voilà offre cette option. En fait, il n'offre que cela, mais vu le prix du soft, c'est drôlement chouette!
C'est bien sûr le légendaire Spitfire que l'on pilote, un vrai qui a la forme d'un Spitfire, qui est peinturluré comme un Spitfire, qui virevolte comme un Spitfire et que l'on voit sous tous ses angles de Spitfire.
Le jeu consiste à détruire les bases de V1 disséminées dans le Pas de Calais. Une carte de la région montre où elles sont. A peine en l'air, vous devrez vous battre contre des nuées de Messerschmitt et autres Junker. Tracé convergent ou parallèle des rafales et explosions dodues contribuent à recréer la chaude ambiance de la bataille d'Angleterre.
Au dessus du Channel, il faudra hacher menu des navires avant qu'ils vous abattent. Gare au "plouf" ou, si vous parvenez en France, au crash meurtrier! Remarquablement géré, le scrolling permet de revenir sur une cible afin d'achever l'ouvrage, des fois que tout n'aurait pas été correctement saccagé.



Spitfire réussit le tour de force de faire croire qu'il est un soft en 3-D. Avec en rab un bruitage pas dégueu, et une animation d'enfer, voilà un jeu que l'on regrette de ne pas avoir sur un coin de disquette. Même après avoir cassé les sept ou huit Spits que la R.A.F. a généreusement octroyé, on remet ça. Encore!

Bô TGV

GRAPHISME : 12
SON : 14
ANIMATION : 14

FAST LANE

ARTRONIC • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

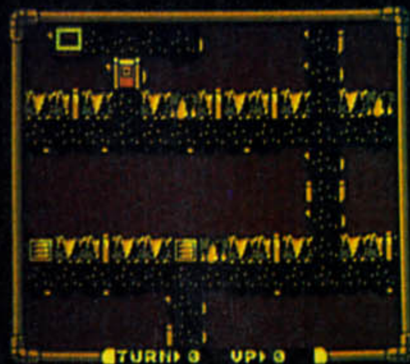
Voilà encore un jeu de voitures de courses. C'est pas très original, mais enfin bon, voyon voir si celui-là est exceptionnel et s'il vaut le détour. Tout d'abord il a l'avantage d'être réel. C'est à dire que vous choisissez d'incarner une des quatre vraies vedettes anglaises de course automobile.
Vous allez aussi choisir sur quel terrain concourir, encore une fois on vous propose des circuits existants pour de vrai, neuf en tout, dont Le Mans (ouiaiis, c'est chez nous) et Spa Francorchamps (c'est là qu'habite ma grand-mère). Mais ce n'est pas tout, si vous touchez un peu en mécanique vous allez pouvoir réviser votre moteur, changer vos pneus, vérifier vos freins etc. J'espère que vous y connaissez un rayon, parce que c'est franchement technique. Une fois tous ces menus détails réglés, vous vous retrouvez enfin au volant de votre cher ange de la route. Vision de l'intérieur de la voiture, le vo-

LASER SQUAD

BLADESOFT • TESTE SUR CPC • DISPO CPC

Faire la guerre tout seul, comme un vulgaire Rambo, c'est déjà pas facile! Alors imaginez ce que c'est quand, à vous tout seul, vous êtes un groupe. Il faut être partout à la fois, et vous bagarrer comme quatre et même davantage!
Laser Squad, en gros, c'est ça: on vous confie une escouade de valeureux guerriers que vous devrez équiper en armes et en blindages. Ensuite, il faudra les placer au mieux, sur une carte qui scrolle en tous sens. Il y a tout de même des contraintes, on ne pourra pas disposer nos bonhommes trop près du but, ce serait trop facile! Après il faudra tailler sa route à grands coups d'armes ravageuses pour débusquer et anéantir le hideux de service ou bien détruire de redoutables installations.
La part de stratégie, vous l'avez deviné, tient un rôle important. Pour ce qui est de l'action, il ne faudra pas être trop difficile: les affrontements sont brefs -mais peuvent être violents- et l'issue du combat dépendra davantage d'un déploiement de vos forces bien contrôlé plus que de vos prouesses joysticko-athlétiques.
Un radar accessible à tout moment montre l'ensemble du territoire. C'est indispensable pour localiser ses troupes si elles sont très dispersées. Des diagrammes indiquent leur état de santé et leur moral si on a des doutes quant à leur combativité.
Pas vraiment "shoot'em up" ni arcade, avec un soupçon de stratégie et de jeu de rôle, Laser Squad mélange les genres. Le résultat est plutôt chouette, surtout lorsqu'on joue à deux, l'un contre l'autre. Ce qui réserve une méchante partie de cache-cache et des flinguages sauvages en perspective...

Bô TGV







GRAPHISME : 14
SON : 8
ANIMATION : 14

---

lant avec les mains du conducteur gantées de bleu et tous les cadrans du tableau de bord. Et même le rétroviseur où l'on voit une partie du casque du conducteur ainsi que les voitures arrivant dans son dos. Feu rouge, orange, vert, c'est parti! Vous passez la première en cliquant votre joystick (vous pouvez aussi jouer au clavier) et vous accélérez en le poussant en avant. Le bruit du moteur ressemble à un essaim de moustiques géants dont la fréquence monte et descend selon le maniement de votre levier de vitesse. Vous en avez cinq (des vitesses enfin!), et vous pouvez rouler jusqu'à 182 miles à l'heure, freiner et rétrograder en cliquant et tirant votre manette en même temps. Passons au décor qui est malheureusement très moyen. La route noire striée de bandes blanches, ça c'est normal, les côtés verts égayés de temps en temps par un panneau publicitaire ou par des flèches indiquant le prochain virage. Sinon rien d'extraordinaire, le décor défile plutôt rapidement, et quand vous tournez c'est un coup à droite, un coup à gauche; le volant et les mains du chauffeur braquent brusquement, et la voiture fait un à-coup, un seul. Pas franchement nuancé. Vos concurrents sont, eux, carrément ratés: quand ils sont à dix mètres on a l'impression qu'ils prennent toute la chaussée, puis la proportion change complètement au fur et à mesure qu'ils approchent. C'est pas logique et c'est énervant, en plus ils n'ont aucun mouvement réel, on a l'impression qu'ils glissent sur la route comme sur un lac gelé. Et quand vous leur rentrez dans le tuuut, tout votre véhicule tremble frénétiquement, dans un bruit d'éboulement catastrophique. Disons pour finir et pour conclure que le fait de choisir entre dix mille trucs avant de courir c'est intéressant (bien que pas nécessaire), l'intérieur de la voiture est prometteur mais c'est surtout l'animation de la voiture et des autres concurrents qui n'assurent pas.

Kaaa

GRAPHISME : 14
SON : 10
ANIMATION : 13



JEUX... CRACK!

ZAK MAC KRACKEN

ATARI

Il faut tout d'abord faire "Control G". Voilà, le cheat mode (très spécial) (de toute façon avec Zak...) est activé. La première option vous permet de repeindre à volonté les tableaux du jeu, ceci en pressant "!". La deuxième option vous permet à travers presque tous les tableaux de Zak. Faites "Shift G" puis indiquez le numéro de la salle où vous voulez vous rendre:

1:Dans la chambre de Zak
2:Chez Zak
3:13 ème avenue
4:Compagnie de téléphone
5:14ème avenue
6:Chez Annie
7:Chez Lou
8:A éviter
9:Aussi...
10:Toujours...
11:Dans l'avion
12:Devant le mont Raigner
13:Dans la grotte
14:Devant le cristal bleu
15:Devant les boutons de la pyramide
16:Machine des E.T.
17:A Katmandou
18:Dans la prison
19:Chez le Gourou
20:Désert du Caire
21:Devant le pyramide
22:Jambe du sphinx
23:A éviter
24:Bis
25:Salle secrète
26:Aucun intérêt
27:Sur Mars
28:Dans l'hôtel
29:Sans intérêt
30:N'y allez pas
31:Ca plante!
32:Grande chambre
33:N'y allez pas
34:Salle de la carte
35:A éviter
36:Heu...
37:Jungle du Zaïre
38:A éviter
39:Clairière Mexicaine
40:Vide
41:Sous l'eau
42:Mangeoire aux oiseaux
43:Dans l'oeil
44:A éviter
45:Destinations
46:Lucasfilm + salle du Boss
47:Le vide(bis)
48:Sans intérêt
49:Voyage au pays du rêve
51:De la terre à la lune
53:temple mexicain
54:Vaisseau.

(Julien LEMAIRE).

HITSQUAD

AMSTRAD




```
10 REM Vies infinies sur HITSQUAD version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &6000:MODE 1:BORDER 0:INK 0,26:INK 1,0
40 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 2,24:INK 3,20
60 IF SUM<>3046 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!LOADER":CALL &A000
90 DATA 21,80,BE,22,C4,66,EB,21,12,A0,01,40,00,ED,B0,C3
100 DATA 80,66,AF,32,F9,46,C3,B8,5B,00,00,00,00,00,00,00
```

TEST!

PREDATOR

ACTIVISION • TESTE SUR AMIGA • DISPO ST-AMIGA

Tiens! Encore du Schwartznegger en micro! Cela faisait longtemps! (1 mois). Vous voici plongé dans l'adaptation du film Predator où Mr Univers va pouvoir prouver sa suprématie lorsqu'il s'agit de réduire les méchants en chair à saucisses. Si vous vous n'avez pas vu le film, un petit flash-Back s'impose. En pleine jungle équatoriale, un hélicoptère destiné à renforcer la gouvernement local se crash lamentablement rendant de ce fait nerveux les haut pontes du Pentagone qui craignent par cet incident une recrudescence de la Guerilla sauvage et incontrôlable dans la région. Pour élucider le mystère, l'état américain envoie un commando spécial "Jungle" afin de découvrir l'origine de la catastrophe et d'anéantir s'il le faut toute conscience qui aurait des intentions malhonnêtes envers ses joyeux petits soldats gonflés de muscles. Parmi ce commando, évidemment, il y a le petit "Schawrtz" qui ne sait pas encore ce qu'il va lui arriver. En fait, il va vite découvrir que tout ceci n'a rien de naturel. En effet, dans une lointaine galaxie, un extra-terrestre tueur s'offre parfois quelques vacances en partant chasser, devinez où? - Mais oui! Sur la terre. Et l'enfer ne fait que commencer car ce méchant E.T. possède une armure d'invisibilité et une petite arbalète, tradition oblige. Le combat Schwartz-Martien est alors une merveille de barbarerie et de suspens étouffant. Mais qu'en est-il du jeu. Le jeu est grave! Vous dirigez un petit sprite rappelant étrangement votre héros équipé d'une mitrailleuse et vous devez canarder tout ce qui bouge autour de vous en prenant soin cependant de préserver vos munitions. L'ensemble des décors du jeu rappèlent étrangement les jeux disponibles à l'époque sur Apple II et c'est très dégoutant. Quant aux sons, ils sont pratiquement inexistants. Dommage. Vraiment dommage lorsque l'on se souvient des autres jeux comme Running man (Grand Slam) ou Double détente (Ocean) qui bénéficiaient d'une grande qualité. Ici, nous en sommes très loin. Prédator est un soft qui se fera vite oublier...faute de mieux.

Cris

GRAPHISME : 9
SON : 7
ANIMATION : 9





ROMMEL

Battles for North Africa

STRATEGIC STUDIES GROUP • TESTE PC • DISPONIBLE PC

Ici le QG, ordre à la 7éme Division Blindée de donner l'assaut à SIDI REZEGH immédiatement. Vous serez appuyé par le 7ème Groupe de Support.
- Ok, bien compris. Nous allons écraser ces maudits Panzers.
- Vous devrez tenir la position jusqu'à ce que la 1ère Division Sud Africaine arrive. Ensuite nous foncerons sur TOBROUK.
- Combien de temps mettront-ils ?
- Ils sont en route, cela prendra environ deux jours. Attendez-les le 22 Novembre.
- Rommel, n'a qu'à bien se tenir !!!
Malheureusement, tout ne s'est pas passé comme prévu pour les Alliés en cette fin d'année 43, dans le désert de LYBIE. Et à SIDI REZEGH, avantage est resté aux Allemands.
ROMMEL vous donne l'occasion de vous mettre à la place du commandement Allié, ou de celui de l'Axe durant la campagne d'Afrique du Nord, qui va de 40 à 43. Ce thème semble assez populaire dernièrement, VULCAN, dont j'ai dis beaucoup de bien, l'avais déjà traité. Mais ROMMEL va encore plus loin, et à tous les niveaux. Le seul reproche qu'on pourrait lui faire est sa complexité, mais elle ne vient que de son exceptionnelle richesse.
Chic, ROMMEL. Voilà, J'ai lancé le programme, et j'ai droit à un écran graphique (bof!) et à un peu de musique (plutôt une musiquette). Bon, passons aux choses sérieuses, appuyons sur Entrée. Tiens, des menus, balladons-nous un peu pour voir à quoi ça ressemble. Allez, je choisis ça, puis ça, puis ça, puis ça (interlude). Mais, où suis-je ? Je suis au moins à mon 17ème menu et j'ai pas bien compris comment on jouait.
Procédons calmement, je prends le Manuel et je repars à zéro. Oh, un scénario d'introduction, où ils expliquent les manipulations pas à pas, voyons voyons. (interlude bien plus long). Cà y est ! J'ai compris. Du moins les commandes principales, allons explorer le reste...
Riche, ROMMEL l'est, par ses scénarios, 8, qui durent de 3 à 20 jours (11 à 75 tours), sur des cartes de tailles diverses. Par ses options et variantes, il est possible d'avantager l'un ou l'autre camp, de modifier les scénarios. Par ses commandes, attaques plus ou moins appuyées, support, changement d'affectation du support, etc. Par les moyens d'analyser la situation, examen des unités avec uniquement les données connues, examen du terrain, examen des objectifs stratégiques, conseils au pauvre joueur à la dérive se faisant ridiculiser par son ordinateur. Le réalisme n'a pas été oublié, on dispose de trois divisions au maximum, chaque division est composée de quatre régiments, chacun subdivisé en quatre bataillons. L'unité que l'on commande est le régiment, chaque bataillon de ce régiment agira au mieux pour obéir aux ordres donnés. En fait on ne dirige pas directement tout, on en fait que donner des directives qui seront exécutées au mieux. La nuit n'est pas traitée de la même manière que le jour, moment normalement réservé au repos il peut être utiliser pour agir, mais à grand prix pour le niveau de fatigue des troupes.
ROMMEL n'est pas que riche, il est aussi très maniable quand on a pris ses marques. On peut analyser à tout moment n'importe quel aspect de la situation, prendre un décision, changer d'avis.
En résumé, avec ROMMEL ce n'est pas le coup de foudre immédiat, c'est une passion qui se construit lentement et se renforce à chaque découverte. Et en plus je ne vous ai pas encore tout dit, je ne vous ai parlé que du jeu. ROMMEL vous offre, en plus du jeu, un système complet qui permet de construire des wargames. En fait le jeu a été construit avec ce système. Si vous le désirez vous pouvez donc sortir vos bouquins historiques de référence, contruire les cartes, les terrains, les unités, les objectifs, déterminer le décompte des points et obtenir votre propre wargame.
Allez, assez lambiné devant cet éditeur de texte, je vais retourner dans le désert près de MAKNASSY, reprendre mon huitième jour de bataille. Mes forces sont mal en point aujourd'hui, tout allait bien au début et l'offensive avançait bien. Mais je n'avais pas prévu ces renforts allemands, il faut que je tienne jusqu'à ce que ma troisième division arrive.

Duy Minh

GRAPHISME : 14

JEUX... CRACK!

BUTCHER HILL — AMSTRAD




```
10 REM Tout infini sur BUTCHER HILL version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&9CDC TO &9E5B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>43459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
80 CALL &BB06:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$)
90 NEXT:MODE 0:POKE &9FC8,&DC:LOAD"!",&8000:CALL &9E45
100 DATA 80,EF,80,F7,80,FF,00,00,0A,00,49,9C,2F,FE,2F,FE
110 DATA 18,00,00,5B,00,00,2A,9E,D0,70,00,00,00,40,00,00
120 DATA F3,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23,DD
130 DATA 74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA
140 DATA 31,B3,9A,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD
150 DATA F9,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06,C9,CD,FD
160 DATA 9D,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,FD,9D,30,DC,00,DD,21
170 DATA 59,9C,11,02,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,F9
180 DATA 9D,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,58
190 DATA 9D,3A,58,9C,85,32,58,9C,65,3A,C8,9F,AA,AB,DD,AC
200 DATA DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,C8,9F,C6
210 DATA 8D,83,92,32,C8,9F,05,05,05,3A,C8,9F,C6,19,32,C8
220 DATA 9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,55,9D,C3,BA,9D,11,E7,9D,ED
230 DATA 53,A6,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,59
240 DATA 9C,11,70,D9,ED,52,C2,00,00,21,D5,9D,22,A6,9D,DD
250 DATA E1,11,50,00,06,01,C3,55,9D,D1,7A,B3,CA,A8,9D,D5
260 DATA DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,55,9D,D1,7A,B3,C8,DD
270 DATA E1,21,FF,9E,00,00,00,23,06,03,C3,55,9D,CD,0D,9E
280 DATA D0,C3,00,9E,7B,E6,07,CA,06,9E,3E,00,C3,0B,9E,3E
290 DATA 13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40
300 DATA 28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,28,9E,37,C9,AF,06
310 DATA F6,ED,79,31,F8,BF,32,FD,51,32,F1,51,32,7F,54,32
320 DATA 5D,51,32,C1,51,C3,00,40,ED,21,DC,9C,11,3D,9C,01
330 DATA 20,00,ED,B0,C3,FC,9C,00,00,00,00,00,00,00,00,00
340 DATA 00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A
```


STRIP POKER 2+ — AMSTRAD

Pour gagner à tous les coups :
POKE &2A16,&0E
POKE &2A17,&2B
(Patrice MAUBERT)

ASPHALT — AMSTRAD

Pour avoir des balles continues:
Rechercher: 6A 65 7D 3D 32
Remplacer : le 3D par 00
(Cédric CHEVAL).

MENACE — ATARI

A n'importe quel moment, tapez : XR3ITURBONUTTERBASTARD
Vous gagnez ainsi un supplément d'armes et vous pouvez accéder aux autres niveaux en appuyant sur les touches correspondant aux numéros sur le clavier. (HULBERT).

POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
cochez les numéros qui vous manquent

□ 1	□ 2	□ 3	□ 4	□ 5	□ 6	□ 7	□ 8	□ 9	□ 10	□ 11
□ 12	□ 13	□ 14	□ 15	□ 16	□ 17	□ 18	□ 19	□ 20	□ 21	□ 22
□ 23	□ 24	□ 25	□ 26	□ 27	□ 28	□ 29	□ 30	□ 31	□ 32	□ 33
□ 34	□ 35	□ 36	□ 37	□ 38	□ 39	□ 40	□ 41	□ HS1 (30F.)		

Nombre total de numéros commandés ___ au prix unitaire de 10F.

□ Hors série 30F

Ci-joint un chèque de _____ F.

à JOYSTICK Hebdo, 177 rue St Honoré, 75001 Paris

NOM : ______________ PRENOM : ______________

ADRESSE : ______________

CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________

TEST! DES CODE MASTERS? EN V'LA UNE BROUETTE!



TESTES SUR CPC K7• DISPONIBLES SUR CPC K7

Vlam! Tout sur le burlingue! Une marée de softs, tous présentés dans des petites boîtes audio puisque tout ça, c'est de la cassette.
Je ne vais pas vous infliger un tri. Surtout que, par hasard, je suis tombé du premier coup sur le seul soft évitable. Il s'agit de **Necris-Dome**, un jeu d'aventure-texte tout en anglais, avec un graphisme au tire-ligne plutôt craignos. Mais là où il y a de quoi gerber, c'est quand le jeu annonce la présence d'un dangereux Mandroïd que l'on ne voit jamais à l'écran. Poubelle. Ou retour dans le passé, année 1980.
Terra Cognita, au contraire, est un jeu d'arcade. Un vrai soft, quoi! Le genre où il faut arriver au bout du scrolling en descendant autant que possible la paire d'engins alienesques qui viennent titiller votre vaisseau.
En survolant certaines cases, on peut ralentir ou accélérer son engin, ce qui est fort pratique, mais aussi récolter une vie en rab ou un plein de fuel. Attention, tout n'est pas bon à prendre et certains itinéraires mènent à des culs-de-sac. Très agréable à regarder, assez retord à jouer, Terra Cognita vous accrochera d'autant plus longtemps qu'il y a une centaine de niveaux à passer.
Après le dessus d'une plate planète, enfonçons-nous dans les profondeurs extra-terrestres avec **Brainache**, un tout petit mineur qui doit ramener une par une toutes les pièces de son équipement. Le décor est joliment dessiné, tout en finesse avec plein de bestioles (papillons vénimeux, araignées,

guêpes...) de plantes carnivores, de wagonnets en folie et de boules qui roulent.
En plus de son matos, Brainache pourra trimbaler de l'outillage et des échelles. Le gouffre n'étant pas bien grand, l'intérêt du jeu réside plus dans la stratégie à mettre en oeuvre pour tout ramener plutôt que dans la découverte de situations inattendues.
Champion Ship Jetski ressemble tout à fait à une épreuve du célèbre "Run the Gauntlet", à ce détail près que l'on ne peut y jouer qu'à deux. Pour le reste, on retrouve la vision verticale du plan d'eau et les minuscules sprites pas faciles à diriger tellement ils dérapent. Une voix féminine pas facile à comprendre annonce les compétitions. Il y en a seize, soit autant de tableaux.
Transmuter est un R-Type du pauvre. On y retrouve l'engin cracheur de feu qui monte et descend comme un ludion, les Aliens qui se suivent à la queu-leu-leu, les canons qui tirent des bords, bref tout l'arsenal habituel. Sauf! Sauf ce qui a fait du grand R-Type ce qu'il est: un graphisme hyper-bien-dessiné et une fluidité qui baigne dans l'huile.
Vous aurez compris a contrario que le dessin de Transmuter est réduit au strict minimum, triste à en crever, que le scrolling est saccadé et qu'en rab, le vaisseau clignote ce qui est pas sain pour les yeux sensibles. Le jeu est cependant honnête. Au prix qu'il est vendu et pour peu que vous n'ayez jamais vu R-Type, pourquoi pas...
Dans le fond de la brouette se trouvait **3-D Starfighter** qui commence par un long message synthétisé dicté d'une même voix. On se retrouve ensuite derrière la baie vitrée d'un vaisseau. Ce n'est pas Starglider, mais il y a un air de famille, du moins aussi longtemps que les Aliens n'ont pas montré le bout d'une antenne.
En fait de 3-D (et de Starglider), la comparaison s'arrête là. Le jeu consiste à tirer à gros boulets sur d'innombrables Aliens venus du fin fond de l'écran. Pas de simulation de pilotage, il suffit simplement de positionner un réticule ou deux si l'on choisit de cartonner avec un copain, et là c'est impressionnant!
Les Aliens ne sont malheureusement pas bien convaincants. Certains ressemblent tout à fait à des flocons de neige. Une fois le voisinage sidéral nettoyé, on reprend les mêmes et on recommence ailleurs dans la galaxie.
Eh bien, tout ça, mine de rien, ça nous fait pas mal d'heures accroché au joystick... Et pour pas cher. Merci Code, merci Masters.

Bô TGV

LE MAGNUM

VIRGIN • TESTE SUR CPC • DISPONIBLE SUR CPC

C'est tout noir, ça tient bien dans la main et ça cartonne ferme à l'écran. Qu'est-ce que c'est? Eh bien oui, c'est le light-phaser de Virgin, fabriqué avec la bénédiction d'Amstrad. Bon plan pour eux sinon on se demande ce qu'un CPC aurait bien pu faire sur leur stand à Amstrad Expo. Le flingue au look très "science-fiction" est vraiment tombé à pic.
Histoire de relancer les ventes pour Noël, le CPC 464 sera vendu avec le phaser. C'est quasiment de l'acharnement thérapeutique, de la tente à oxygène car cette bécane a fait son temps, surtout vis-à-vis des consoles. Mais voyons plutôt ce que vaut le Magnum vierge ascendant Amstrad.
A priori, c'est du bon boulot, avec un micro-switch qui sert de détente et suffisamment de fil pour se reculer. La bête se branche sur le port d'extension du CPC? Pourquoi pas sur la prise joystick? enfin bon, va pour les jeux. Six sont livrés avec, dont Opération Wolf. Ca va saigner!
Il faut reconnaître que descendre les gens au pistolet, c'est plus excitant que de les chercher avec un réticule. Et plus rapide. Le Magnum cliquète sans relache. Parce que, pour le bruit et la fureur, il faudra aller voir ailleurs! Ceux qui ont adapté ce soft auraient pu le sonoriser un peu plus vigoureusement! En plus, on ne voit pas où on tire. Pas le moindre impact. Rien.
Une bonne surprise tout de même: un cheat mode est resté sur la version commerciale. Un coup sur la touche ESC, et hop, on passe au niveau suivant. Autant dire que les otages ne seront pas long à être délivrés.
Au hasard, lançons Solar Invasion. On vogue du côté de Pluton avec un ciel noir plein d'étoiles qui défilent en scrolling différentiel. C'est bô. Des chosuscules rougeâtres arrivent sur l'écran. Il y en a des gros



Opération Wolf sur CPC avec le Magnum, of course !

Mystère... Les seuls qui trouveront à y redire, ce sont les malheureux qui possèdent un CPC 464 équipé d'un lecteur de disquettes: pas moyen de le brancher! L'horreur. Les voilà obligés de se remettre à la cassette, comme au bon vieux temps. Ca valait bien la peine de raquer pour un drive!
Surtout que, pour le chargement, ça va être long. Déjà que sur disquette, ça mouline pas mal! Mais et des moins gros et parfois des "A" (comme "Ammunitions") qui n'attendent que d'être descendus pour regarnir le chargeur. Les coups de feu résonnent comme au stand de tir. Il n'y a toujours pas d'impact: il est donc préférable de viser au jugé.
Bon, je ne vais pas vous faire languir plus longtemps: des impacts, en veux-tu en voilà! C'est dans Missile Ground Zero mais çà ne casse pas des briques. Imaginez un caphamaüm pas possible qui tombe du ciel. Il faut tout descendre, y compris un vaisseau spatial qui vient faire un tour en voisin et un monstre qui ne tient pas l'air. Comme les munitions ne sont pas comptées, on se surprend à canarder que c'est pas possible! Et ce coup-çi, il y a des trous dans l'écran ou presque! Et du boucan.
Dans Rookie, il faut descendre des cibles toutes rondes avec un numéro écrit dessus. Elles tournent sans arrêt et disparaissent parfois. Quand le terrain a été nettoyé, on passe au tableau suivant. On se croirait à la foire du Trône, moins la barbe-à-papa et le vacarme. Allons voir du côté de Robot Attack. Avec un nom pareil, sûr que ça doit déménager!
Erreur. Pour l'Attack, autant pour moi. Au bout d'un moment, j'ai préféré laisser les petits robots construire tout seuls leur Goldorak. A chaque coup que j'en manquais un, il se carapatait hors de l'écran et le monstre grandissait en force et en sagesse. J'ai fini par prendre mon pied lorsque le Grand Robot Sublime fut terminé. Un vrai monument. Puis Game Over s'inscrivit par-dessus. Damned! Perdu!
Bon, que reste-t-il pour finir? Bullseye. Un tir à la cible d'un ringard, je vous dis pas. Il y a cinq ans, ça se serait peut-être même vendu car la micro était peuplée de requins qui vendaient trente lignes de basic pour cent francs pas encore trop dévalués. Pour le coup, Mastertronic a dû farfouiller dans de bien vieux tiroirs.
Comme il faut faire votre éducation, je vais vous décrire vite fait. C'est un tir aux fléchettes. On doit placer la balle-fléchette dans un secteur marqué d'une lettre préalablement choisie. Après, on se coltine des questions que vraiment on se demande où ils vont chercher çà.
Pour ne pas vous laisser sur une mauvaise impression, je vous rappelle que Solar Invasion est néanmoins jouable, ne serait-ce qu'à cause de l'ambiance et parce qu'avec un peu de pratique, on peut vraiment faire des scores.
Le défaut commun de tous ces jeux, c'est que le Magnum est absolument obligatoire. Sinon, on reste en rade dès la présentation. Sans le West Phaser de Loriciel qui est sorti la même semaine, mon jugement sur le Magnum aurait été... comment on dit dans le beau monde? Plus nuancé. Mais manque de bol, j'ai vraiment flashé pour le Colt 45. Ouaip.

Bô TGV

JEUX... CRACK!

DRAGON'S LAIR
AMIGA

-PONT: Quand les tentacules s'approchent de vous, appuyez sur FIRE, au moment ou DIRK remet son épée dans le fourreau, appuyez vers le haut pour remonter.
-SALLE AVEC POTION: Lorsque DIRK se rapproche de la table avec la bouteille, la porte sur la droite s'éclaire, a ce moment, mettez à droite votre Joystick.
-SALLE AVEC TENTACULES: Quand DIRK rentre, une tentacule l'attaque, a ce moment, appuyez sur FIRE. Lorsque les armes au fond clignotent, mettez le Joystick en haut à 2 reprises. DIRK sautera à l'avant. Il devrait y avoir une porte soit à gauche, soit à droite. Lorsque DIRK a effectué la moitié de son saut, mettez 2 fois le Joystick vers la porte. Quand DIRK va vers la porte, bougez le Joystick 2 fois vers le bas. DIRK sautera vers un tabouret, mettez alors la manette 2 fois vers le haut pour terminer le tableau.
-CAVERNE AVEC CHAUVES-SOURIS: Dans ce tableau, commencez soit à gauche, soit à droite avec DIRK qui descend l'escalier. Lorsque il arrive à la crevasse, un escalier clignotera sur la partie opposée. Mettez alors le Joystick en direction de l'escalier.
-CHAUDRON: Appuyez sur FIRE lorsque la boule est reprise en premier plan.
-FLEUVE: Lorsque DIRK baisse sa rame vers la zone libre du tourbillon (droite ou gauche), bougez la manette vers cet espace. Dans la seconde partie, bougez immédiatement vers le trou (droite ou gauche), puis en haut. Quand la scène change, bougez encore vers le haut.
-BOULES: Une fois passer la plus petite boule, mettez le Joystick vers le bas.
-CHEVALIER: Si le chevalier tient son épée à droite, les mouvements sont: gauche-droite-haut-gauche-droite-gauche et Fire.
Si il tient son épée à la gauche les mouvements sont: droite-gauche-haut-droite-gauche-droite-gauche et Fire.
-SALLE AVEC LIT: Bougez vers la porte, puis bougez vers le haut.
-SALLE DU DRAGON: Bougez vers les objets qui tombent, (gauche ou droite). Juste après, lorsque le Dragon est repris en premier plan, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), puis bougez vers le bas, quand la deuxième pile d'objets tombe. Quand la princesse a terminé de parler appuyez sur Fire. Lorsque le Dragon ouvre ses mains, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), quand il va donner un coup de queue, bougez vers le bas. Après 3 fois le jeu reprend le Dragon, appuyez alors sur Fire et vous aurez la chance de voir crever ce salaud de Dragon.
(Hermès BELLAZZI).

SHACKLED
ATARI

Voici un truc pour aller à la fin de SHACKLED.
Au niveau un, ramasser la clé, et entrez dans le passage secret juste en dessous de la clé.Vous ne voyez plus votre personnage, mais vous pouvez encore le diriger.Déplacez vous vers le bas, le plus loin possible, puis vers la droite, là aussi jusqu'au bout.Dirigez-vous ensuite vers le haut, et vous vous trouverez alors dans une petite pièce, ou se trouve une porte fermée à clé.Ouvrez cette porte et entrez dans la pièce suivante.Là, il y a une autre porte, traversez-la, et hop vous voilà à la fin de SHACKLED.
(Olivier BALANTZIAN)

TEST!

REGGIE JACKSON BASEBALL

CARTOUCHE SEGA

Le baseball est, sans conteste le sport numéro un aux Etats-Unis, et les joueurs vedettes de cette discipline pour nous autres Européens -en 92- si compliquée, gagnent beaucoup plus d'argent que le PDG de chez Peugeot, sans que personne n'y trouve à redire. Même pas le rédac-chef du journal... Star parmi les stars de ce sport, Reggie Jackson prête, enfin a dû vendre, son nom à une cartouche très attrayante à la condition de connaître un peu les règles. Le but du jeu, en simplifiant un peu parce qu'on n'est pas l'Equipe, est, pour le lanceur de sortir les batteurs de l'adversaire sans qu'ils puissent faire le tour complet d'une zone délimitée en quatre coins, et pour le batteur, bien sûr, de réussir à renvoyer la balle le plus loin possible afin de faire son tour et enfin, de marquer un point. Tout cela avec des petites finesses qui, paraît-il, font les délices des Américains devant leur pop-corn le dimanche au stade... L'avantage de ce programme, qui d'ailleurs est le second du genre

ONE AGAIN

BANGKOK KNIGHTS

EDITEUR SYSTEME 3
Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK n° 43

L'éditeur anglais, System 3, nous propose sa dernière production, Bangkok Knights ou les chevaliers de Bangkok ou l'agressivité est à son comble car sujet à aucune règle. Bankok Knights, vous emmène dans un univers malsain et mystérieux où la prostitution et les vices de toutes sortes font rage. Mais là n'est pas le propos du jeu ou presque. En fait vous devez vous faire respecter dans ce monde cruel en faisant étalage de vos connaissances en boxe Tai et autres dérivés. Initialement, vous êtes un fils de la rue et vous devrez descendre tous les voyous du coin à l'aide de vos poings d'acier. Attention, il ne s'agit pas du tout d'un jeu style Vigilante mais plutôt d'une simulation de boxe pure et dure à mi-chemin entre The Champ et Mike Tyson's Punch out. Vous devrez petit à petit gravir les échelons en affrontant des aversaires de plus en plus coriaces pour vous faire respecter et prouver votre suprématie dans le combat de corps à corps. Après avoir chargé le jeu, l'éditeur nous balance en pleine figure des superbes graphismes ainsi que d'un slide-show superbe du même type que celui utilisé dans Sword of Sodan. On s'attend donc à admirer un grand soft mais il n'en est rien. En effet, les premiers tableaux déçoivent très vite. Les graphismes sont un peu baveux et ne parviennent pas du tout à retranscrire cette atmosphère

KSON

que SEGA propose à une clientèle avide et fidèle, on l'espère pour eux, est qu'il est bien meilleur que le premier, et ses options particulièrement claires à comprendre, à condition, ben oui malheureusement, de bien parler l'anglais. Si à chaque action il faut courir avec son Harrap's dans les bras, ça ralentit salement le mouvement. La réalisation, soignée, n'a pas grand chose à se reprocher: les déplacements de la balle sont superbes et l'on se prend vraiment à vouloir la frapper le plus fort possible pour la voir s'envoler et retomber le plus loin possible...La répétition du mot possible s'impose afin que vous me suiviez bien. Les joueurs, bien habillés, ont des mouvements fluides et sans à-coups. Oui, vraiment, je suis sûr que cette cartouche doit être un grand succès, aux States. Mais, franchement, avec tout ce qui sort de fabuleux comme jeux entre New York et Tokyo, pourquoi diable nous sortir une simulation d'un sport quasiment inconnu chez nous? Je vais me faire houspiller par ceux qui connaissent, mais il serait bien étonnant que je reçoive des sacs entiers d'insultes. Allez, je résume pour ceux qui ne lisent que la fin des papiers: si vous aimez et connaissez le baseball, voilà un produit indispensable et superbe. Si vous connaissez peu ou pas, le risque est grand de rester en plan devant votre écran. Vous pourrez pas dire qu'on vous avait pas prévenus.

Mano



GRAPHISME : 15
SON : 15
ANIMATION : 16

qu'on est en droit d'attendre. Coté son, c'est aussi catastrophique puisque ceux-ci sont presques inexistants. Si l'on peut dire que The Champ ne bénéficiait pas d'une bonne animation rendant les coups peu précis et incertains. Avec Bangkok Knights nous avons touvé le maître du genre. Inutile donc de vous précipiter pour acheter ce soft car dans l'ensemble sa réalisation est assez médiocre. Mais System 3 parait avoir plus d'un tour dans son sac. Esperons que ses prochains softs seront plus soignés.



STRIDER

EDITEUR CAPCOM
Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK n° 41

Imaginez une Russie en pleine mutation "Nipponique", où se battent d'étranges gladiateurs du futur et vous aurez une vision plus nette de la dernière conversion réalisée par Capcom et Us Gold: Strider. Vous voici plongé dans un nouveau combat entre le bien et le mal où vous incarnerez la conscience d'un dénommé Strider Hiryu, chevalier de son état, à mi-chemin entre un samourai et Rambo. Votre but sera de détruire un tzar démoniaque qui n'hésitera pas à vous envoyer tout le KGB pour vous empêcher de l'atteindre. Après avoir été littéralement catapulté sur la place rouge, vous devez égorger les agents ennemis au moyen d'une épée tout à fait originale, invisible. Tellement invisible que vous ne distinguerez que le miroitement engendré par sa manipulation lors des combat tel un éclair de lumière. Superbe. En plus de votre faculté de vous déplacer de gauche à droite vous pourrez de plus effectuer des sauts tout à fait monstrueux, vous projetant dans l'air tel un acrobate de folie et là, on croit rêver! Incroyable! L'animation de votre personnage est d'une fluidité presque inégalée sur Amiga et l'on se demande parfois si Mr Strider ne possèderait pas une quelconque paire d'ailes cachées sous sa toise! Une fois la manipulation de votre bonhomme maîtrisée, il devient grand temps de vous lancer à la poursuite du tzar maudit. Heureusement, un petit module robotisé que vous prendrez bien soin d'apprivoisé vous permettra d'augmenter votre puissance de destruction en envoyant de temps en temps des pillules énergétiques sur vos ennemis, permettant la progression dans le jeu un peu plus aisée. Imaginez que vous allez devoir affronter des guerriers sans scrupules, des chiens assoiffés de sang et des gorilles robotisés trois fois plus grand que vous! Tout cela pour arriver à quoi? - Mais à pulvériser le grand maître de l'armée rouge pardi! Tout à un programme! Et quel programme puisque que Capcom et Us Gold signent ici une superbe adaptation d'un jeu de console réputé nous laissant de ce fait esperer des futurs softs à la hauteur de leurs ambitions! Seul petit point noir dans ce soft (Oh! Tout petit): les dégradés. Comme tout possesseur d'Amiga qui se respecte, j'ai toujours horreur des graphismes directement transcodé de l'Atari St vers l'Amiga non corrigés. En effet, il est pénible de voir des dégradés "graineux" sur un amiga lorsque l'on connait ses étonnantes possibilités! (Héhéhé). Malgré cela, Strider reste un jeu de grande qualité bénéficiant dans l'ensemble d'une excellente réalisation qui enchantera les passionnés du sword'em up! - Excaliiiiiibur! A moi!



JEUX... CRACK!

STORMLORD
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets suivants : 3E-3D-32-8B-6B et changer le "3D" en "ØØ"

Pour être invulnérable, rechercher les octets suivants : B7-CØ-32-C4-69 ET CHANGER LE "CØ" EN "C9"

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets suivants : 3A-34-6F-3C-32 et changer le "3C" en "ØØ"

Pour ne plus avoir d'ennemis, rechercher les octets suivants : 32-31-26-3C-32 et changer le "3C" en "ØØ"

Pour ne plus avoir d'abeilles, rechercher les octets suivants : 7Ø-FE-Ø4-C8-3C et changer le "Ø4" en "ØØ"

Pour avoir des coeurs infinis, rechercher les octets suivants : 3A-22-72-3D-32 et changer le "3D" en "ØØ"

LEVEL - 1 : Rechercher les octets suivants : B4-ØØ-Ø5-D4 et changer le "Ø5" par un nombre entre &-5 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 2 : Rechercher les octets suivants : Ø6-F5-1Ø-78 et changer le "Ø6" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 3 : Rechercher les octets suivants : E8-Ø1-Ø7-91 et changer le "Ø7" par un nombre entre 1-7 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 4 : Rechercher les octets suivants : Ø7-Ø6-6C-8E et changer le "Ø6" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser.
(Joseph PRIGENT).

DOUBLE DRAGON
ATARI

Quand il reste un crédit et que le message "continue" est inscrit de chaque côté de l'écran, appuyer sur les deux boutons de tirs en même temps et les vies seront infinies.
(HULBERT).

DOUBLE DETENTE
AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &9F16,Ø
POKE &9F1D,Ø
(Patrice MAUBERT)

NEW ZEALAND STORY
AMIGA

```
10 REM NEWZEALAND STORY POUR AMIGA
20 REM VIES INFINIES DE DE MANNET
30 FOR I=348160 TO 348431 STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"FAITES UN RESET."
70 PRINT"PUIS QUAND LE WORKBENCH APPARAIT,INSÈREZ"
80 PRINT"LA DISQUETTE DE NEWZEALAND STORY."
90 CALL 348160
100 DATA 6022,0005,500A,0000,0000,4AFC,0005,500A
101 DATA 0005,5024,0121,00F6,0005,501C,0000,0000
102 DATA 0000,0000,203C,0005,503A,4EBA,00C0,0879
103 DATA 0001,00BF,E001,4EFA,FFF6,41FA,000A,23C8
104 DATA 0000,006C,4E75,0C79,6000,0006,0000,6600
105 DATA 0018,0C79,4FF9,0006,0E6E,6600,000C,23FC
106 DATA 0005,506E,0006,10AC,4EF9,00FC,0CD8,33FC
107 DATA 00C0,0007,6170,33FC,4EF9,0000,00C0,23FC
108 DATA 0005,508E,0000,00C2,4EF9,0007,6000,23FC
109 DATA 4EF8,00C0,0000,0A98,33FC,4EF9,0000,00C0
110 DATA 23FC,0005,50AE,0000,00C2,4EF8,0400,2040
111 DATA 33FC,6030,0000,40C6,23FC,412E,4752,0000
112 DATA 53A0,23FC,4946,4F00,0000,53A4,323C,0007
113 DATA 303C,FFFF,33C0,00DF,F180,0879,0001,00BF
114 DATA E001,51C8,FFF0,51C9,FFE8,4ED0,23C0,0005
115 DATA 5020,2C79,0000,0004,42AE,002E,2D7C,0005
116 DATA 5002,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A,4E75,0000
```

BOBWINNER
AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A300 TO &A34F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8262 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A8A6,0
80 CALL &BB06:CLS:POKE &A8A7,0:LOAD"BOB":CALL &A300
90 DATA 21,19,A3,11,80,BE,01,80,00,ED,B0,3E,C3,21,80,BE
100 DATA 32,BA,40,22,BB,40,C3,00,40,C5,01,00,08,7E,AD,AC
110 DATA 77,23,0B,78,B1,20,F6,C1,10,EF,C3,94,BE,3E,C3,21
120 DATA 80,BE,32,D8,94,22,D9,94,21,A6,BE,22,92,BE,C9,3E
130 DATA 3A,32,20,6A,3E,A7,32,27,6A,C9,00,00,00,00,00,00
```

ALIEN SYNDROME
AMSTRAD

Level 1 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 D1 8A 21 par ØØ 32 D1 8A 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A A1 97 2B par 97 2A A1 97 ØØ.

Level 2 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 36 8B 21 par ØØ 32 36 8B 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A 69 97 2B par 97 2A 69 97 ØØ.

Level 3 :
idem level 2.

Level 4 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 CD 8A 21 par ØØ 32 CD 8A 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 96 2A ØØ 97 2B par 96 2A ØØ 97 ØØ.
(Patrice MAUBERT)

GLIDER RIDER
AMSTRAD

Pour désactiver les tourelles remplacer les octets 3A DE 4C B7 C8 par 3A DE 4C B7 C9. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A 2A 13 3D 32 par 3A 2A 13 ØØ 32. Pour avoir des bombes infinies remplacer les octets C8 3D 32 A4 13 par C8 ØØ 32 A4 13. Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 78 3D 32 D1 13 par 78 ØØ 32 D1 13.
(Patrice MAUBERT)

SUPER STUNTMAN
AMSTRAD

Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies :
POKE &6FA6,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &8BDC,Ø
(Patrice MAUBERT)

SUPERHERO
AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies sur SUPERHERO version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4462 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
110 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,63,37,CF,88,88,00,00,00
```

STARWARS
AMSTRAD



```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A8F8 TO &AA5F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>39644 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 BORDER 0:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":OUT &FA7E,1
80 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,1:CALL &A8F8
90 DATA F3,3E,02,21,00,20,CD,10,A9,3E,03,21,00,C0,CD,10
100 DATA A9,AF,32,C1,63,C3,E6,C1,DD,21,54,AA,4F,DD,7E,00
110 DATA B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01
120 DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F
130 DATA C3,58,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,58,A9,D1,E1,F1,C1
140 DATA 5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6
150 DATA 7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,7B,32,47,AA,79,32
160 DATA 49,AA,18,11,7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,79,32
170 DATA 47,AA,32,49,AA,11,3F,AA,CD,B5,A9,3A,4C,AA,B7,20
180 DATA F4,11,39,AA,CD,9F,A9,11,3F,AA,CD,B5,A9,11,42,AA
190 DATA 21,54,AA,CD,BD,A9,C9,CD,B0,A9,11,3D,AA,CD,B5,A9
200 DATA 21,4C,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,08,AA,18,0B,01,EA,A9
210 DATA 21,4C,AA,18,03,01,DF,A9,ED,43,D7,A9,1A,47,13,C5
220 DATA 1A,13,CD,0E,AA,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,DF
230 DATA A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,DF,A9,A2,20,F2,21
240 DATA 4C,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05
250 DATA 3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,4D,AA,E6,04,C0,37,C9
260 DATA ED,78,F2,08,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
270 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9
280 DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0
290 DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49
300 DATA 03,49,2A,FF,40,80,00,00,00,49,02,00,01,03,01,10
310 DATA 02,06,02,20,03,0C,04,10,00,00,00,00,00,00,00,00
```

RICK DANGEROUS
COMMODORE

Pour avoir des vies infinies:
POKE 2793,173
Pour avoir des balles infinies :
POKE 10886,173
Pour avoir de la dynamite infinie :
POKE 11193,173
(Michel MONFORT).

PRO BMX SIMULATOR
AMSTRAD

Pour la version disquette non pas cassette copié sur disquette !!
Pour avoir du temps infini en normal: POKE &5B4D,0
Pour avoir du temps infini en expert: POKE &5B75,0
(Patrice MAUBERT)

FORGOTTEN WORLDS
COMMODORE

L'utilisation de ce listing est un peu spéciale.
Tapez le programme suivant, sauvegardez-le sur une cassette vierge.
Eteignez votre ordinateur,tapez LOAD"",1,1
Quand le READY apparaît, tapez SYS 64738, entrez la ligne suivante:
1 SYS 53194
puis faites RUN.
Le jeu va se charger et vous aurez les vies infinies pour les deux joueurs.

```
0 REM FORGOTTEN WORLD COMMODORE K7 DE LUCAS
1 FOR I=53194 TO 53241:READ A:POKE I,A:NEXT
2 SYS 40960
3 DATA 32,104,225,169,247,141,194,8,76,16,8,32
4 DATA 213,255,169,227,141,142,16,169,207,141
5 DATA 143,16,96,169,181,141,174,12,76,0,4,169
6 DATA 207,133,44,133,46,169,201,133,43,169,235
7 DATA 133,45,96
```

DUNGEON MASTER
ATARI

(avec un multiface pour faire plaisir à ceux (et celles) qui en ont un) une fois vos personnages créés: vous bloquez le jeu, recherchez le nom du premier (dans l'exemple j'ai pris IAIDO RUYITO CHIBURI mais ça marche avec tous) en général vous allez le trouver vers hex 2elb2, dec 188850, passer sous TOOL mettez-vous en mode hexadécimal et...
valeurs de départ pour iaido:
73 65 73 68 79 0 0 0 82 85 89 73 84 79 32 67
72 73 66 85 82 73 0 0 :ces valeurs sont celles du nom du personnage, les modifier suffit à changer le nom du joueur
0 0 0 0 réservé
2 2 1 2 position du joueur (en haut à droite)
255 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 255 255 255 2553 16 0 0 réservés
0 40 0 40 niveau de HEALTH / puissance maximum de HEALTH si vous mettez 3 200 3 200 à la place, vous obtenez la puissance maximum 999/999 (ou presque)
2 138 2 138 même chose pour la STAMINA mais mettez 38 0 38 0 pour le maximum
0 11 0 11 cette fois ci pour la MANA mais 3 200 3 200 pour le maxi. (ou presque dans les trois cas, enfin on est pas à deux trois points. près)
0 0 réservés
6 6 6 6 comme tout à l'heure mais pour la nourriture et l'eau (ce n'est pas la peine de modifier ça, à moins que vous ne soyez mort de faim).
40 40 10 43 43 30 55 55 30 40 40 30 35 35 30 45 45 30 50 50 30 ce sont les niveaux de: force, dext, sag, vita, a/m, a/f ils se décomposent comme suit: force de retrait (attention mettez la puissance maxi.), 10 inutile., 30/30 puissance maxi., inutile., idem ..... pour avoir le maxi. mettez: 200 200 10 200 200 30 200 200 tout ceci est très bien mais ne vous donne pas les niveaux donc : 0 0 0 0 0 inutile.
7 208 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 4 226 0 0 0 0 0 0 0 0 0 les niveaux sont assez spéciaux essayez plusieurs nombres comme 2, 4, 8, 16, 32, 64 etc... pour être un archmaster (le niveau maxi.) faites: 128 1 1 0 0 0 128 1 1 0 0 0 128 1 1 0 0 0 128 1 1 0 0 0 (les valeurs de départ ne sont peut être pas toutes celles-ci mais c'est sans importance).
Ensuite vient tout une sorte de données à ne pas modifier puis vous trouverez une série de 255 255 148 6 255 255 etc..., ce sont les objets, attention ne mettez pas de coffre (les adresses mémoire n'étant pas préparées vous risqueriez un plantage), sinon vous pouvez essayez différentes valeurs tel que 88 108, 20 86, 24 110 etc... (si vous les mettez au hasard il se peut que vous plantiez tout)
puis vient le poids (si vous dépassez les 100 Kg il faut revenir un peu avant (2 ou 3 chiffres) attention si vous avez ajouté un objet pensez à corriger le poids sinon vous risquez d'avoir des surprises si vous le posez).
Après ce sont les données de la photo du personnage jusqu'au prochain guerrier, recommencer comme ça pour les quatre et voilà, vous pouvez allez jeter une boule de feux puissance maxi. sur la petite momie du premier niveau (le pied).
(Francis NIVELLE).

DOUBLE DRAGON II




IBM PC


AMIGA


IBM PC


IBM PC

DOUBLE DRAGON II : UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. *(1)* 42.78.98.99